Curso Básico de Desenho

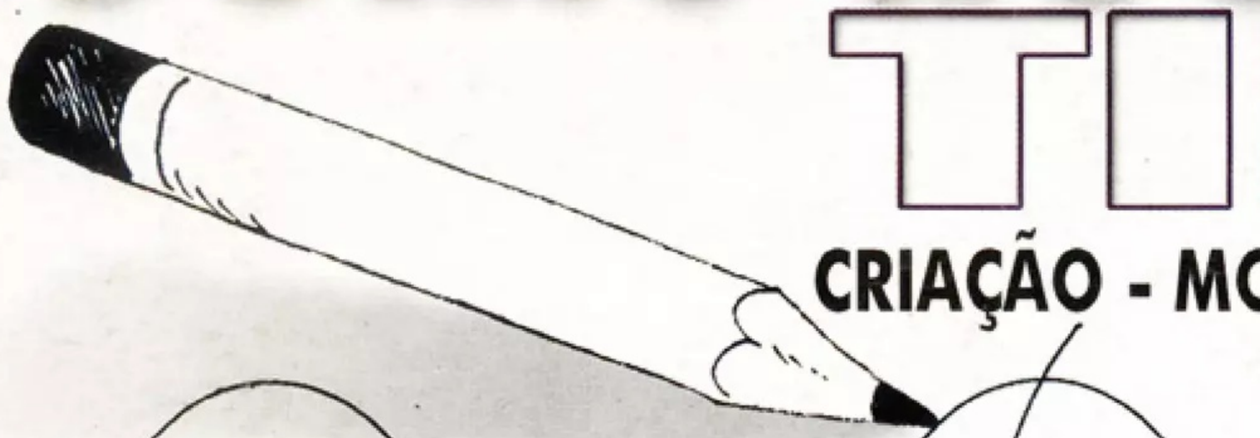
12

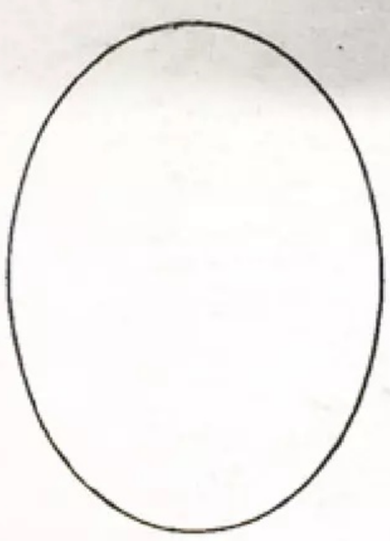
ANO 1 - Nº 12 - R$ 3,90

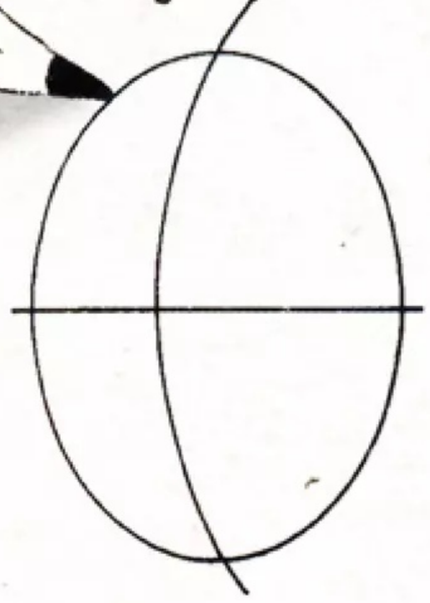
Canaã

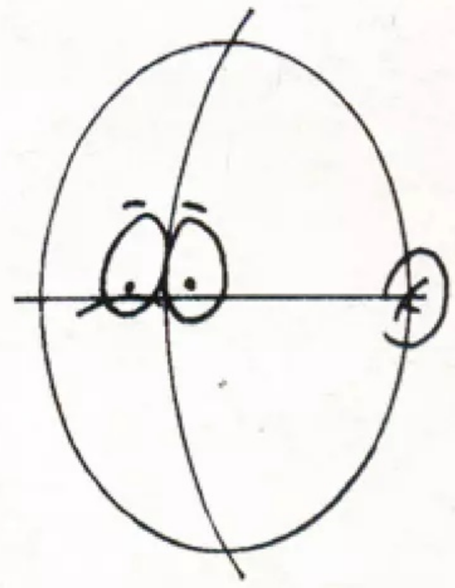
como desenhar TIRAS

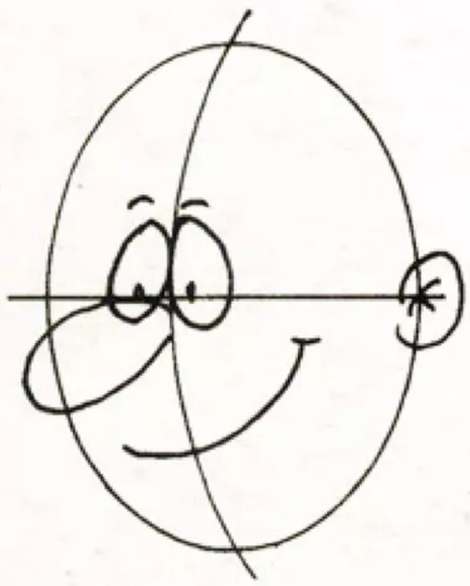
CRIAÇÃO - MOVIMENTO - FINALIZAÇÃO

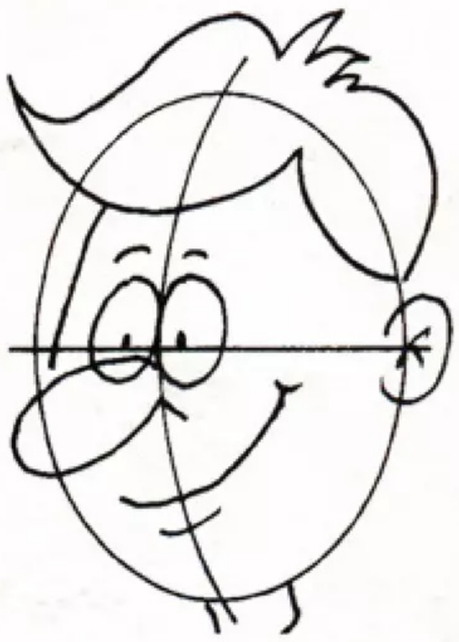












ISSN 1516-7143

12

9 771516 714002

Introdução

NORMALMENTE GATOS NÃO LÊEM JORNAL. MAS, NO MUNDO DOS QUADRINHOS, TUDO É POSSÍVEL. ISSO QUER DIZER QUE SE UM GATO ESTIVER LENDO JORNAL, CERTAMENTE ELE ESTARÁ NA SEÇÃO DE VARIDADES **DIVERTINDO-SE** COM TIRAS EM QUADRINHOS. OS VEÍCULOS APROPRIADOS PARA PUBLICAR TIRAS SÃO OS JORNAIS E AS REVISTAS. PORÉM, SEJA PARA JORNAIS OU REVISTAS OU PARA A INTERNET - APESAR DA PROPORÇÃO DA TELA SER UM POUCO DIFERENTE - UMA TIRA É UMA TIRA E CADA UMA DELAS É UMA **ARTE.**

SIM, FAZER TIRA É UMA ARTE E PODE SER **APRENDIDA.** ESTA É A PROPOSTA DESTE LIVRO. CADA TIRA TEM SUA PRÓPRIA FORÇA ATRATIVA, RITMO, CLIMA E EMPATIA COM O PÚBLICO. NÃO IMPORTA O VEÍCULO PARA O QUAL SE ESTÁ PRODUZINDO, O PROCESSO DE CRIAÇÃO E EXECUÇÃO É SEMPRE O MESMO.

EXISTEM DOIS TIPOS DE TIRAS: AS SEQÜENCIAIS (CADA DIA UMA PARTE DA HISTÓRIA) E AS FECHADAS (CADA DIA UMA HISTÓRIA). NESTE NOSSO ESTUDO, VAMOS ABORDAR A CRIAÇÃO DE **TIRAS FECHADAS.**

FERNANDO A. MORETTI

Canaã

Curso Básico deDesenho nº 12
é uma publicação da **Editora Canaã**
uma marca registrada de **Heavy Metal** Editora,
Importadora e Exportadora LTDA.
Rua Iapó, 342 - Casa Verde
São Paulo - SP - CEP: 02512-020
Tel:(0**11) 857-4602
e-mail: canaa@node1.com.br
Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68
Impressão: ***C. L. Artes Gráficas***
tel. (0**11) 7896.6544

4 X 4 CORES

Projeto e Realização

Estúdio 4 x 4 Cores
Diretor: **Rick Mann**
Coordenador de Edição: **Franco de Rosa**
Texto e desenhos: **Fernando A. Moretti**
Chefe de Redação: **Ed Martins**
Assistente de Redação: **Arby Rosanzik**
Direção de Arte: **Terezo Boldoni**
Equipe de Redação: **Raul Ornelas, Tânia Lewinski**

Assinaturas: *Nenhuma empresa do grupo Escala de Publicações (**Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal**) trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0**11) 266.3166 para que possamos tomar as providências cabíveis.*

Distribuição para todo o Brasil: **Di Press** *Rua Américo Vespúcio, nº 800, Osasco - SP*

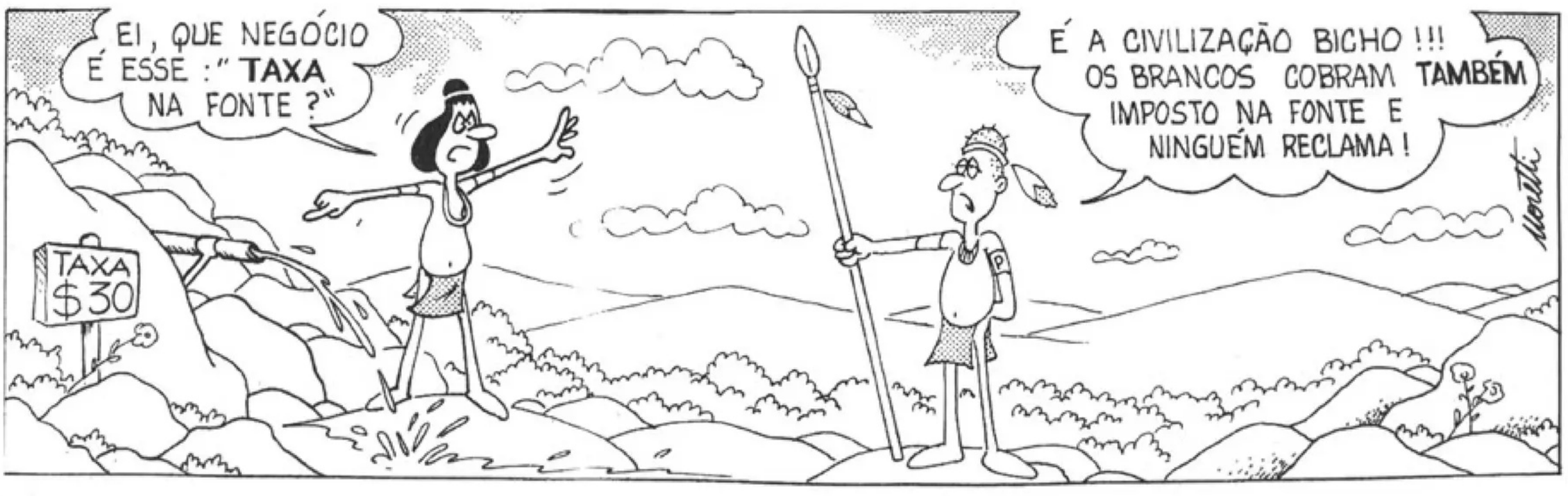
Estudando

LEVAMOS CERCA DE DOIS SEGUNDOS PARA LER UMA TIRA. ENTRETANTO O DESENHISTA LEVA MUITO MAIS TEMPO PARA PASSÁ-LA DO MUNDO VIRTUAL PARA O REAL.

FAZER TIRAS É DIVERTIDO.

É TÃO DIVERTIDO QUANTO LÊ-LAS. A FUNÇÃO DA TIRA É ESSA MESMA: DIVERTIR, ALERTAR, INFORMAR.

EIS, ABAIXO, UMA TIRA PRONTA!



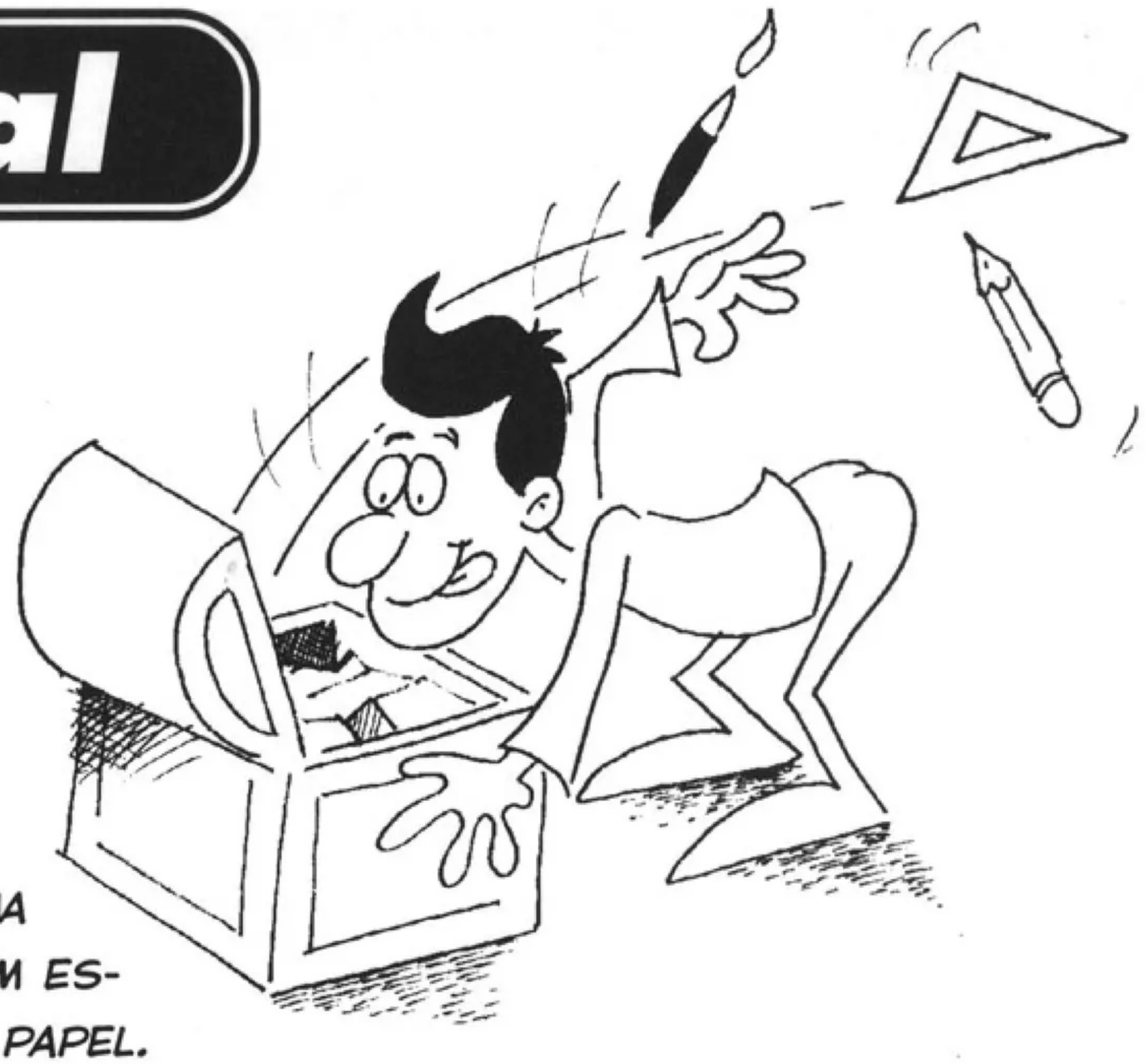
ESTE PERSONAGEM PERTENCE À SÉRIE "NUPINIQUIM", DESENVOLVIDA POR FERNANDO MORETTI PARA O JORNAL DIÁRIO DO GRANDE ABC.

VOCÊ ESTÁ DOIDINHO PARA SABER COMO ELA FICA DESSE JEITO. COMO BOLAR OS PERSONAGENS, COLOCAR OS BALÕES, O LETREIRO, A CERCADURA E O MAIS IMPORTANTE: COMO BOLAR A PIADA.

CALMA LÁ. VAMOS ESTUDAR CADA UMA DESSAS PARTES MINUCIOSAMENTE COMO A ESCOLHA DO MATERIAL, EXERCÍCIOS COM ESQUEMAS PARA DESENHAR CABEÇAS (FRONTAL, PERFIL E MEIO-PERFIL), ESTUDO DAS EXPRESSÕES, ESQUEMA CORPO INTEIRO, LINHA DE MOVIMENTO, ESTUDO DOS MOVIMENTOS, CRIAÇÃO DE PERSONAGENS, BOLAR GAGS (PIADAS), REGISTRAR GAGS, ESTUDAR AS PARTES DE UMA TIRA, CRIAR E ARTE-FINALIZAR UMA TIRA.

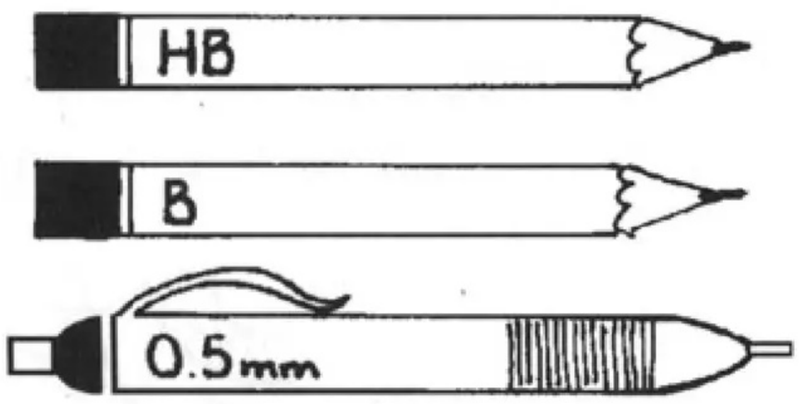
OS EXERCÍCIOS SÃO FÁCEIS E VÃO FACILITAR MUITO NA HORA DE VOCÊ DESENVOLVER SEUS PERSONAGENS E PRODUZIR TIRAS COM ELES.

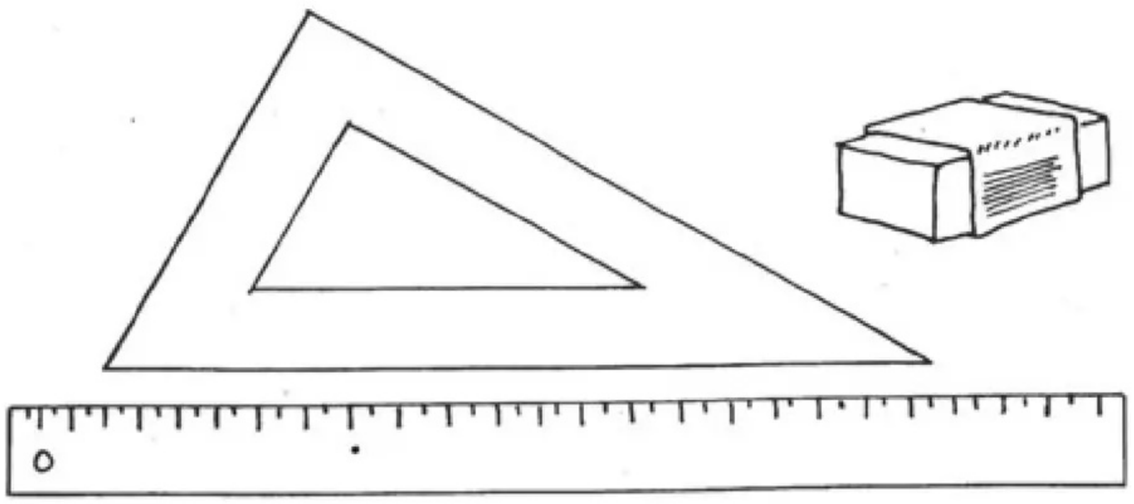
Material



É IMPORTANTE TER À MÃO TUDO O QUE SE PRECISA PARA PRODUZIR UMA TIRA. O MATERIAL NÃO É DIFÍCIL DE ACHAR. QUALQUER BOA PAPELARIA TEM.

UM LÁPIS REGENT DE GRADUAÇÃO **HB** E UM **2B**, UMA LAPISEIRA 0,9 OU 0,7 OU 0,5 MM COM GRAFITE **B**, UMA BORRACHA PLÁSTICA, UMA RÉGUA DE 50MM, UM ESTILETE, UM ESQUADRO DE 45° E PAPEL, MUITO PAPEL. UM PACOTE DE 100 FOLHAS DE SULFITE (75GR) DO TAMANHO **A4** JÁ ESTÁ BOM.





SE VOCÊ TIVER UMA PRANCHETA DE DESENHO COM PÉ DE FERRO OU DE MADEIRA TUDO BEM, SE NÃO, A MESA DA COZINHA TAMBÉM SERVE.

ESSE MATERIAL É PARA ESBOÇAR AS TIRAS. DEPOIS, NUM OUTRO CAPÍTULO, VAMOS FINALIZAR O QUE FOI ESBOÇADO E PARA ISSO SERÁ PRECISO UM MATERIAL DIFERENTE.

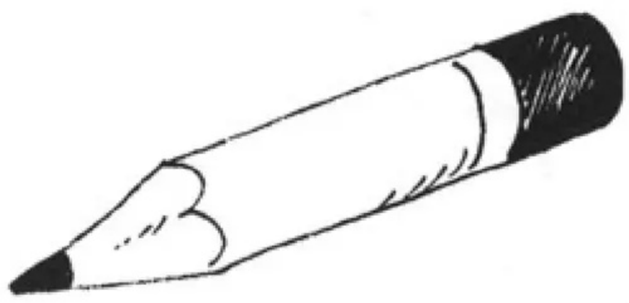
POR QUE DOIS TIPOS DE GRAFITE?

ESTE É UM PROCESSO QUE EU USO E EXPLICO: EM PRIMERO LUGAR FAÇO UM ESBOÇO DA IMAGEM BOLADA COM UM **LÁPIS HB** NUMA FOLHA DE PAPEL SULFITE. CONFORME A IMAGEM VAI SE FIRMANDO, EU REFORÇO O TRAÇO COM O **LÁPIS 2B** QUE DÁ MELHOR DEFINIÇÃO ÀS FIGURAS.

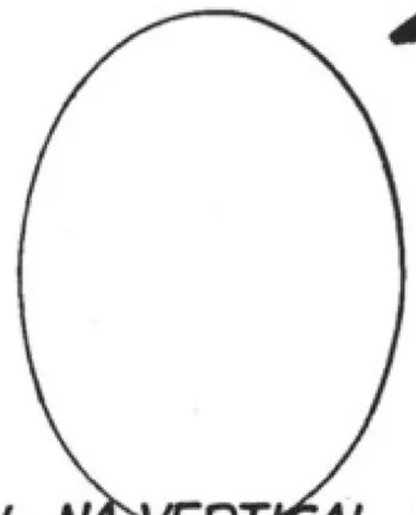
Esquema cabeça

O CORPO HUMANO DIVIDE-SE EM TRÊS PARTES: CABEÇA, CORPO E MEMBROS. COMECEMOS PELA CABEÇA, ESTUDANDO OS ESQUEMAS: FRONTAL, PERFIL E MEIO- PERFIL. O ESQUEMA FRONTAL TEM TRÊS NÍVES DE LINHAS: MÉDIA, BAIXA E ALTA.

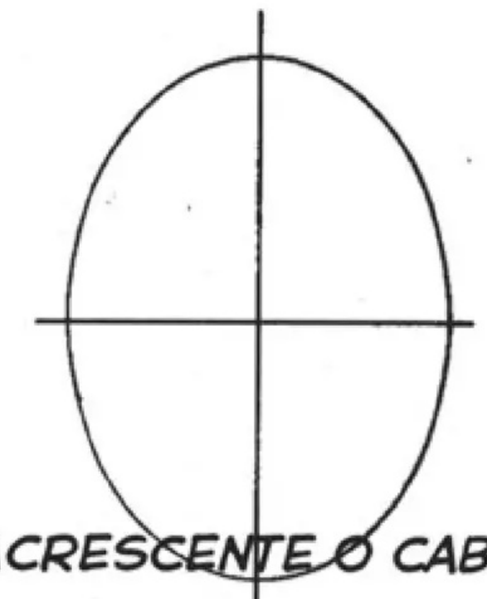
1. TRACE UMA ELIPSE



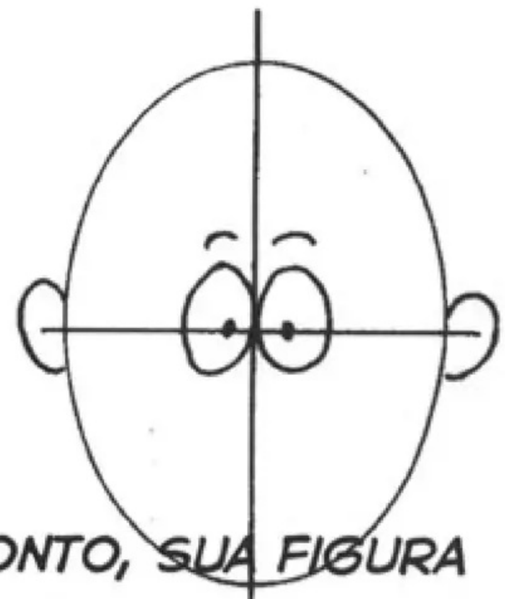
2. DIVIDA-A COM 2 LINHAS



3. NA HORIZONTAL MÉDIA, DESENHE OS OLHOS, ORELHAS E SOBRANCELHAS



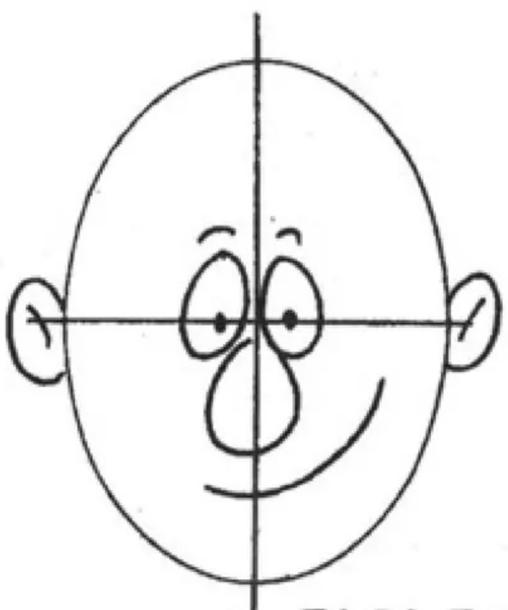
LINHA MÉDIA



4. NA VERTICAL, DESENHE O NARIZ E BOCA

5. ACRESCENTE O CABELO E O PESCOÇO

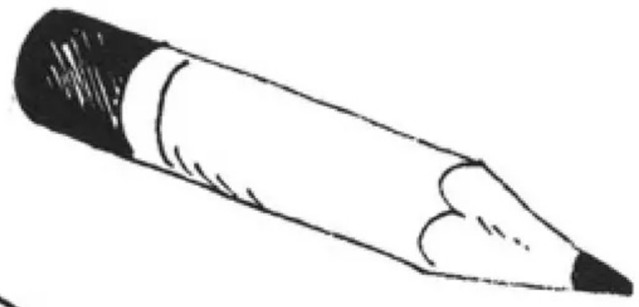
6. PRONTO, SUA FIGURA ESTÁ COMPLETA



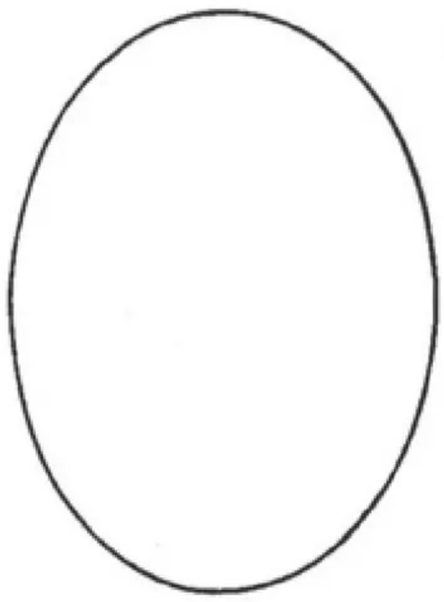
7. FAÇA ESSE ESQUEMA NUMA FOLHA À PARTE E CRIE VÁRIOS ROSTOS

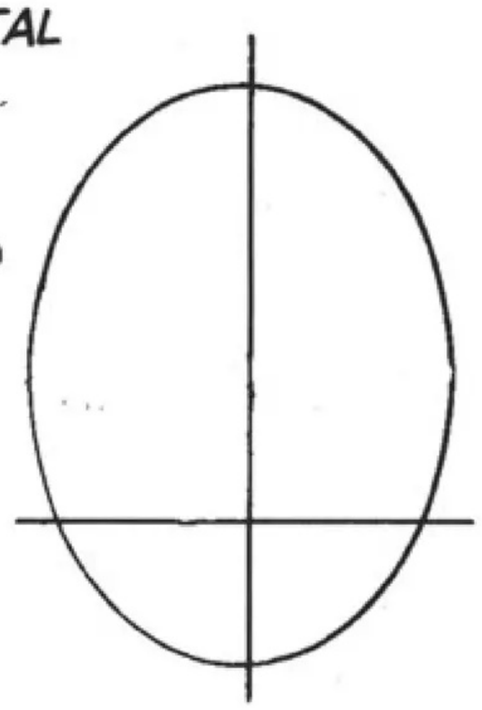
Linha baixa

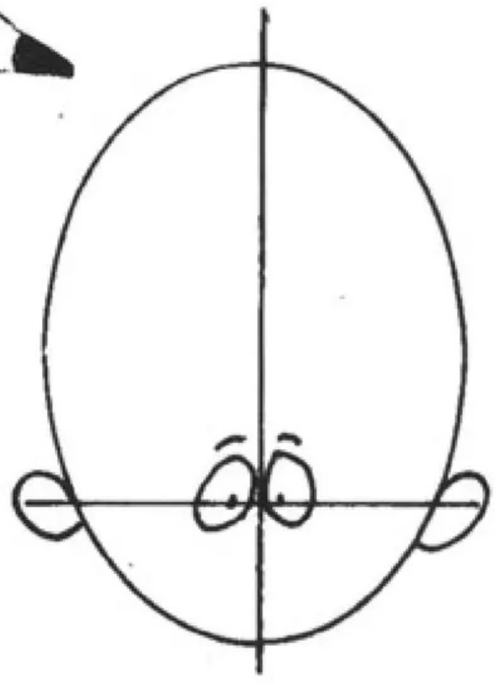
O ESQUEMA DE ELIPSES É O MESMO PARA QUALQUER ROSTO OU FIGURA. O NÍVEL DADO À LINHA HORIZONTAL É QUE DETERMINA A IDADE DO SEU PERSONAGEM. NOS EXEMPLOS ABAIXO, VEJA COMO É FÁCIL OBTER-SE PERSONAGENS COM CARA DE CRIANÇA, GAROTOS E BEBÊS.

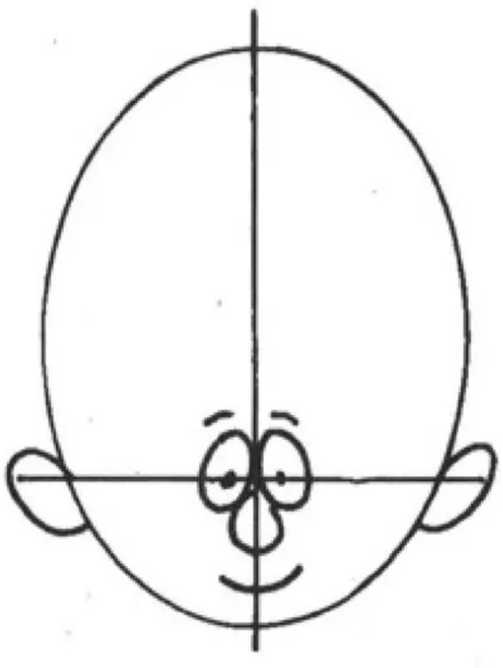


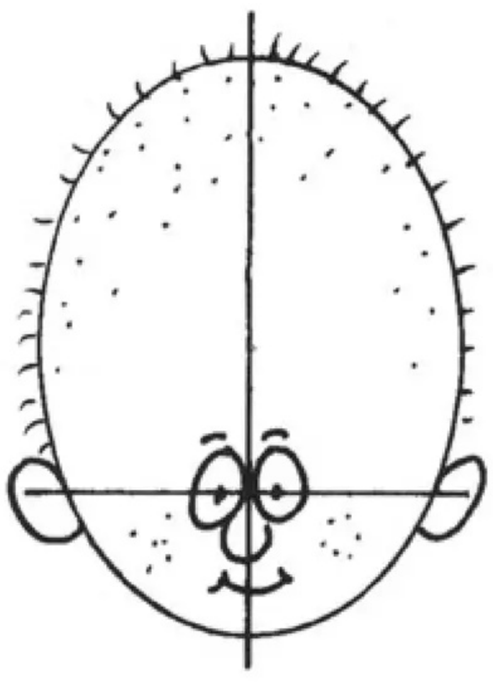
TRACE UMA LINHA **HORIZONTAL** BAIXA







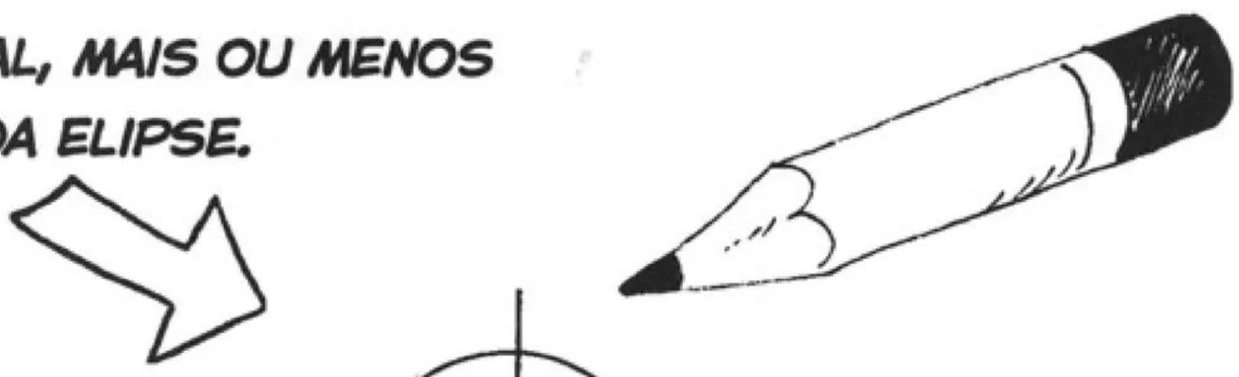


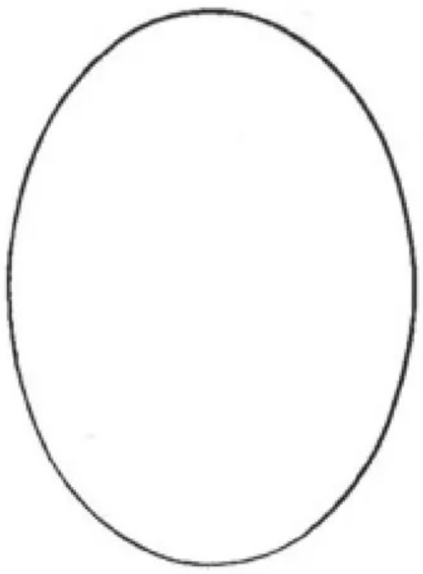


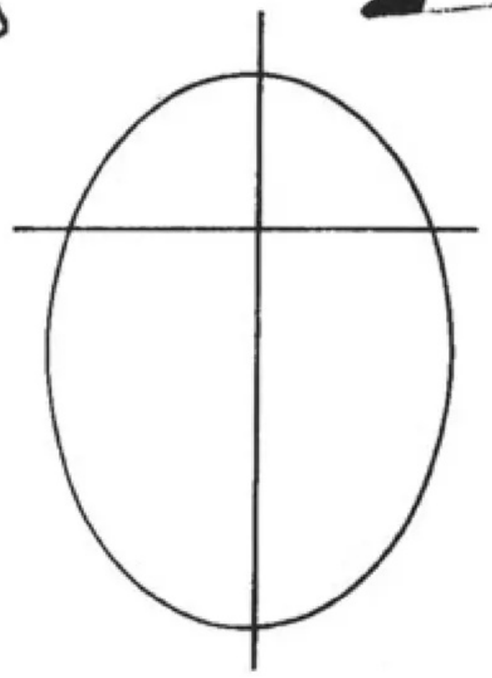
Linha alta

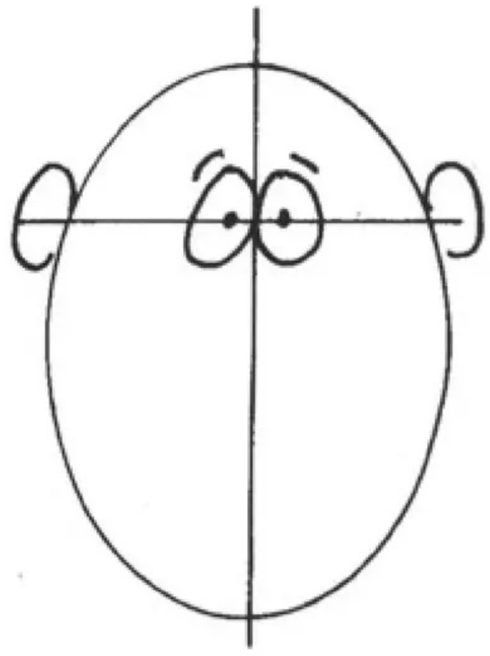
ESTAS DICAS SÃO BOAS, POIS DÃO A VOCÊ RECURSOS PARA DESENVOLVER UMA GAMA MAIOR DE PERSONAGENS PARA SUAS FUTURAS HISTÓRIAS. AGORA, VAMOS MUDAR A ALTURA DA LINHA HORIZONTAL E SUBI-LA UM POUCO. COMECE A PRATICAR E OBSERVE QUE OS PERSONAGENS VÃO FICANDO MAIS VELHOS.

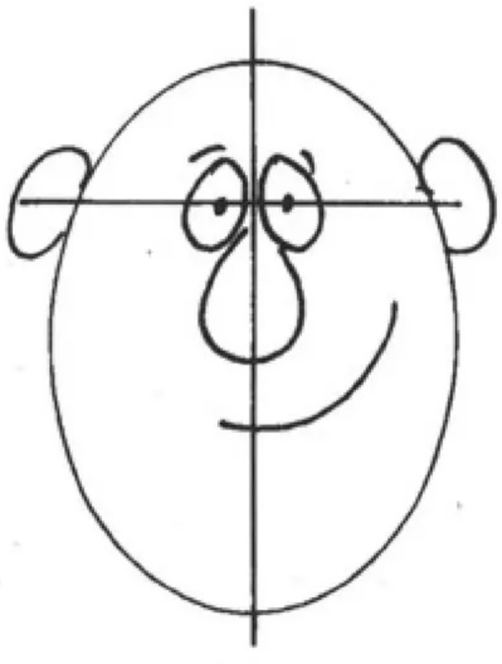
SUBA A LINHA HORIZONTAL, MAIS OU MENOS A METADE DA METADADE DA ELIPSE.

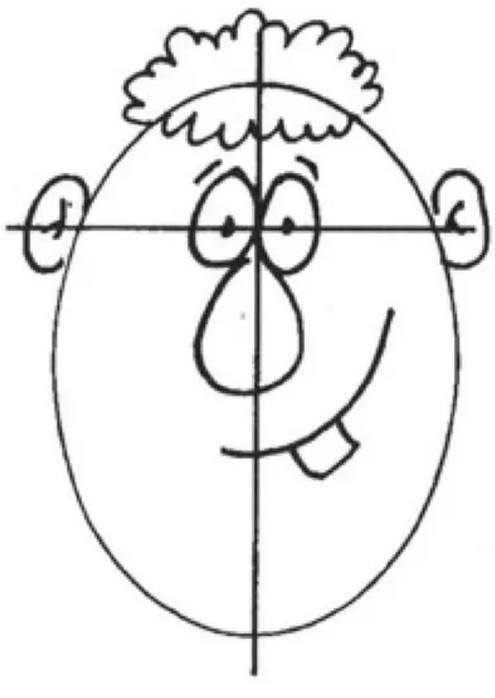




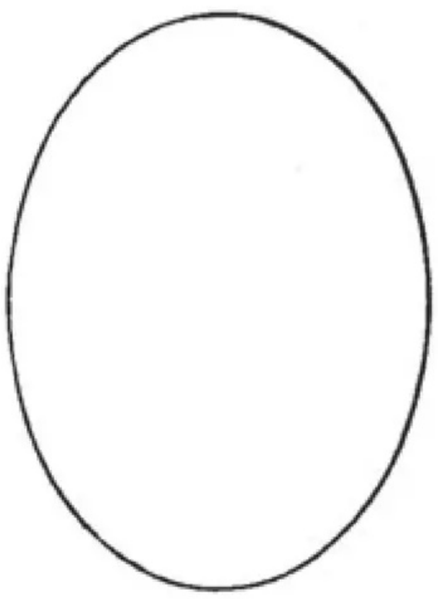


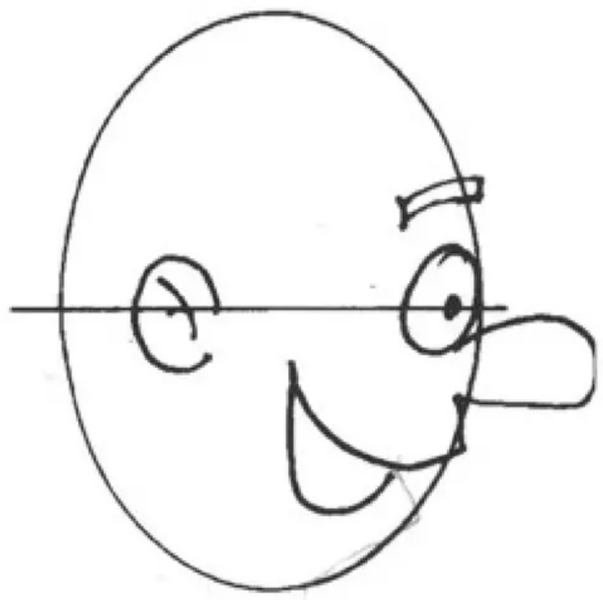




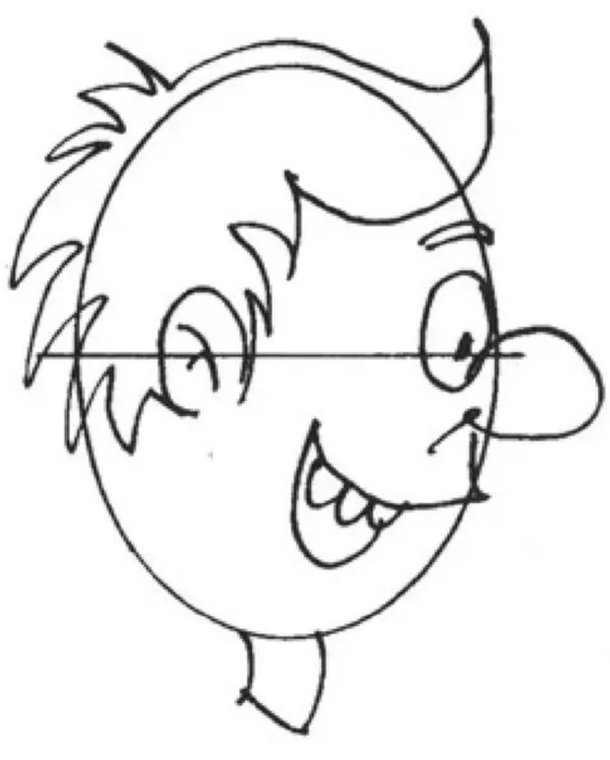


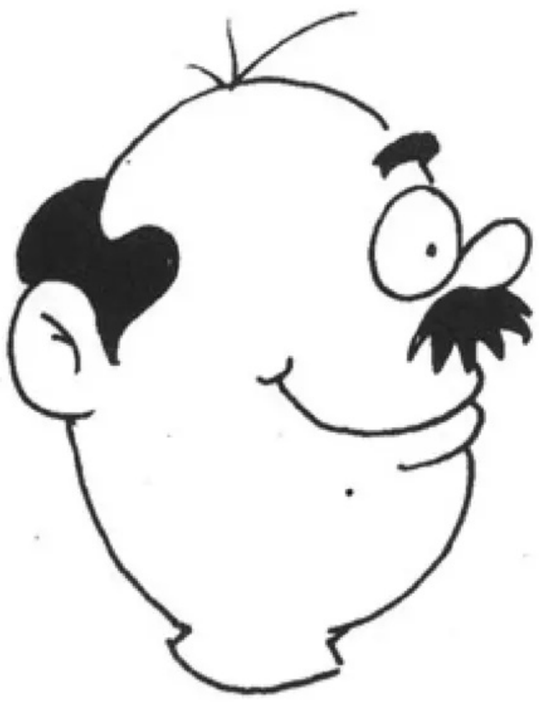
O ESQUEMA DE ELIPSES TAMBÉM SERVE PARA DESENHAR PERFIS. NÃO PRECISA ESBOÇAR A LINHA VERTICAL, FAÇA SOMENTE A LINHA HORIZONTAL. OBSERVE QUE A LINHA HORIZONTAL AINDA DETERMINA O NÍVEL DA ORELHA E DOS OLHOS. O NARIZ (VISTO DESTE ÂNGULO) ENTRA UM POUCO ABAIXO DA LINHA.



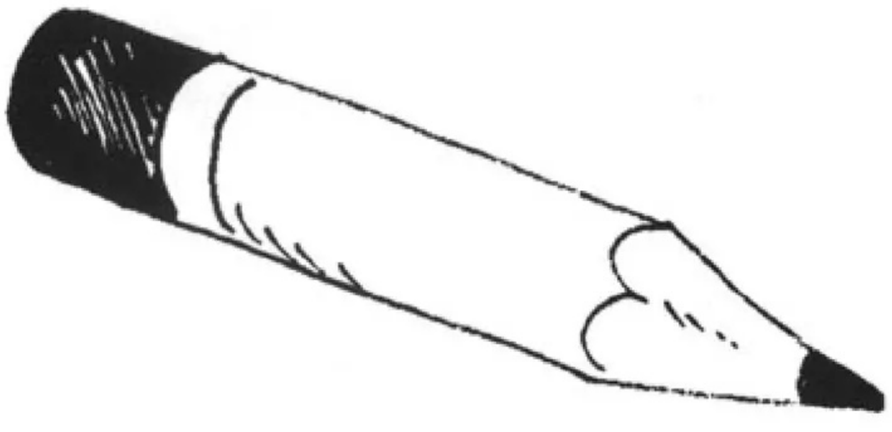


DEPOIS DE ESTUDAR BEM OS EXEMPLOS DOS ESQUEMAS, VOCÊ TÊM TRÊS FIGURAS NA ÚLTIMA FILEIRA. OBSERVE QUE OS PERFIS FORAM CONSTRUÍDOS COM LINHAS HORIZONTAIS ALTA, MÉDIA E BAIXA.

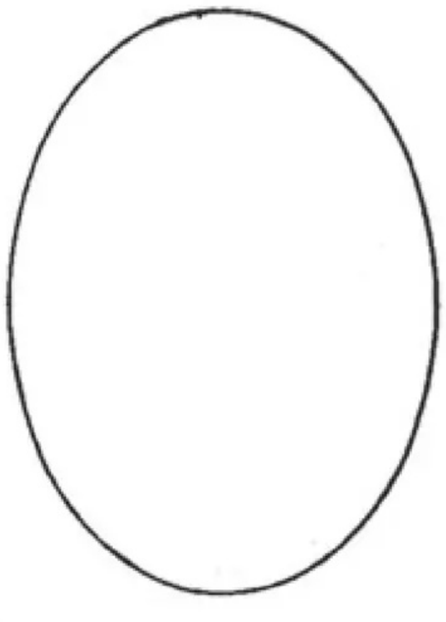


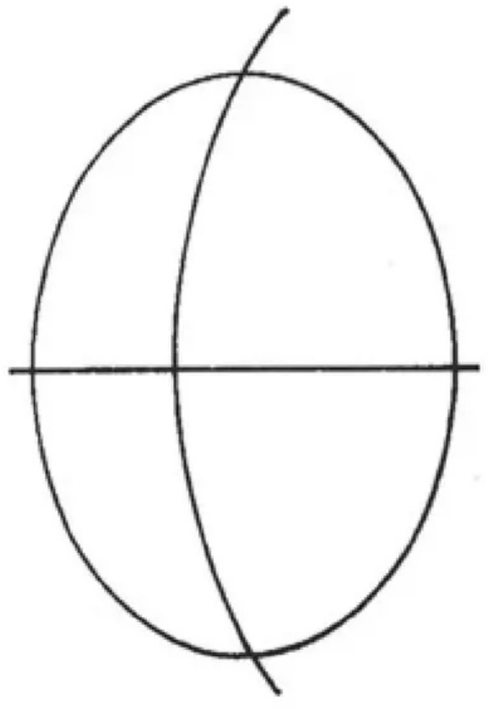


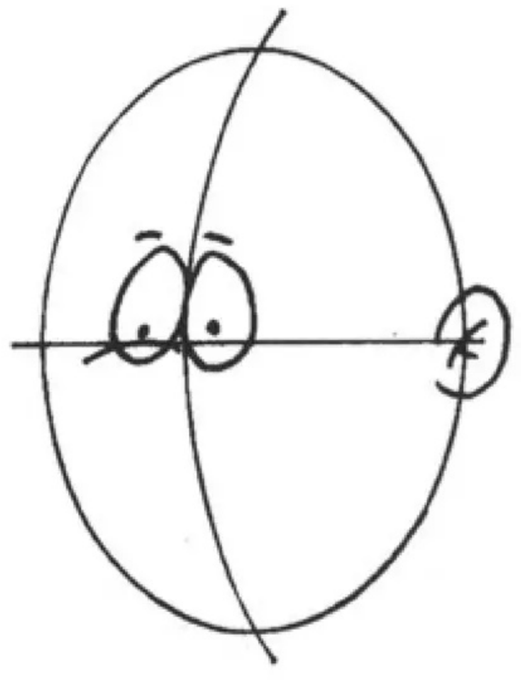
Meio-perfil

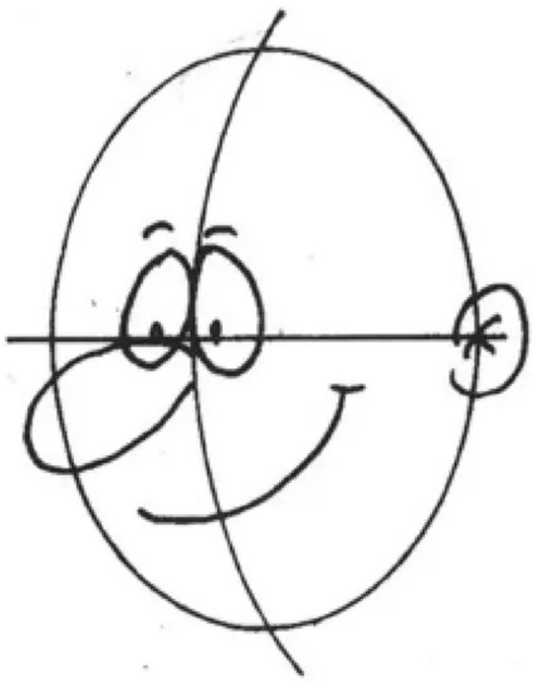


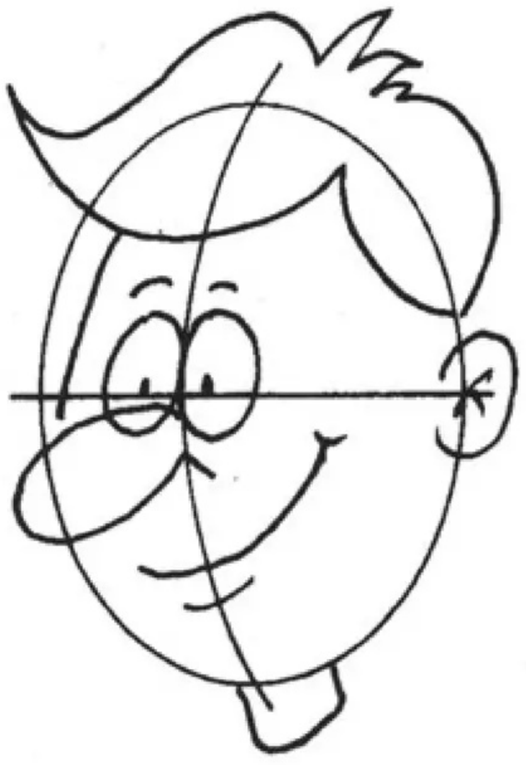
ESTE ESQUEMA É O MAIS USADO EM CARTUNS E TIRAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. O PROCESSO É SEMELHANTE AO ANTERIOR, OU SEJA, TEMOS UMA LINHA HORIZONTAL E OUTRA VERTICAL ONDE SE CONTRÓI O ROSTO DO PERSONAGEM.





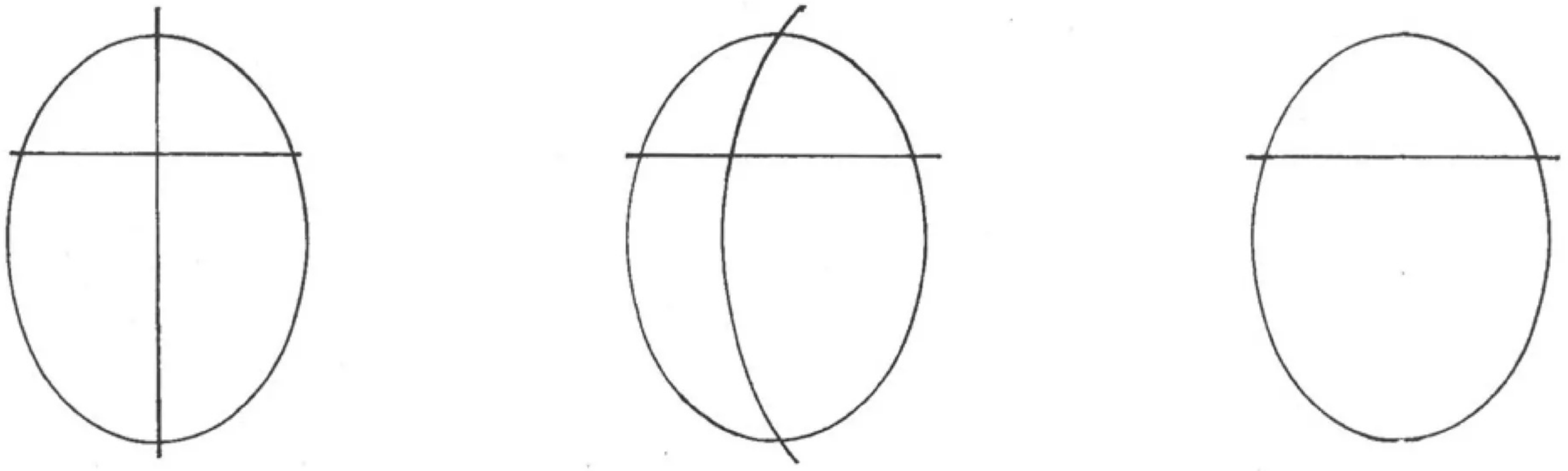


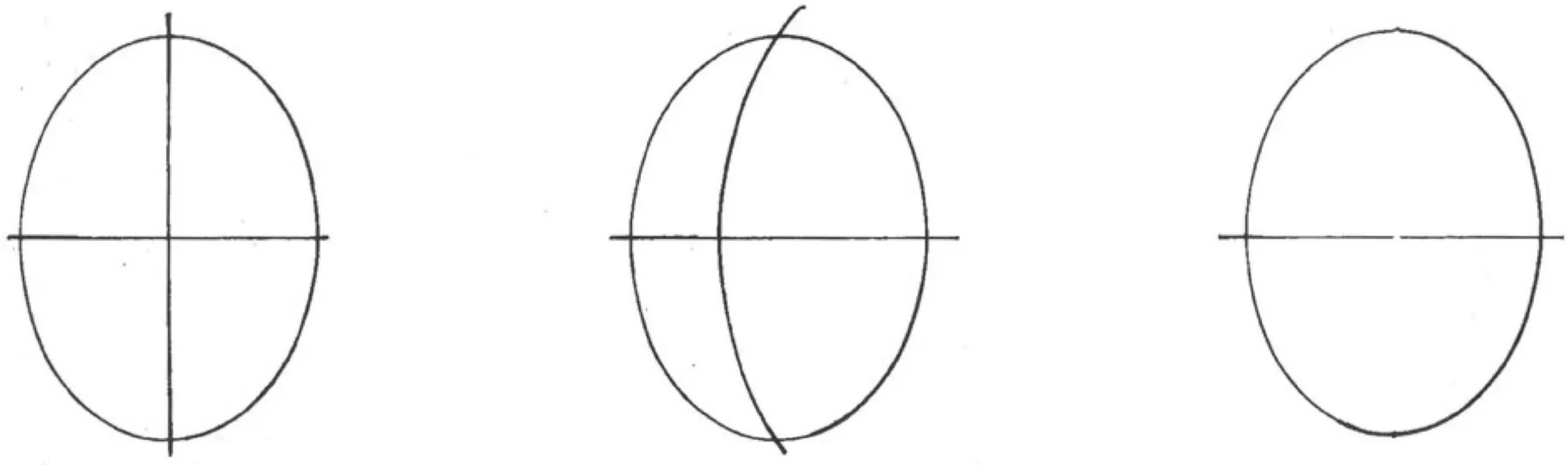


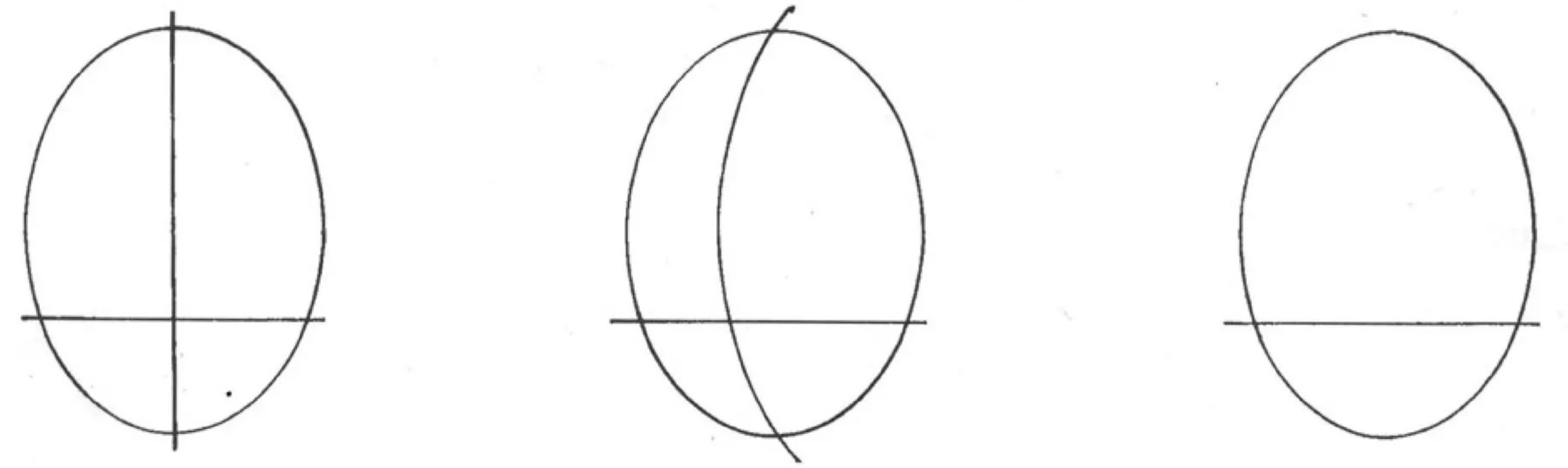


Exercícios

AGORA É HORA DE PÔR EM PRÁTICA TUDO O QUE VOCÊ APRENDEU COM OS ESQUEMAS. VAMOS TREINAR EM CADA UM DELES. VEJA QUANTAS ELIPSES COM ESQUEMAS: FRONTAL, PERFIL E MEIO-PERFIL COM LINHAS HORIZONTAIS ALTA, MÉDIA E BAIXA. OBSERVE BEM E COMECE A RABISCAR ROSTOS DE HOMENS, MULHERES E CRIANÇAS. INVENTE CABELOS, CACHIMBOS, ÓCULOS, CHARUTO, BRINCOS, CHAPÉUS, BONÉS.

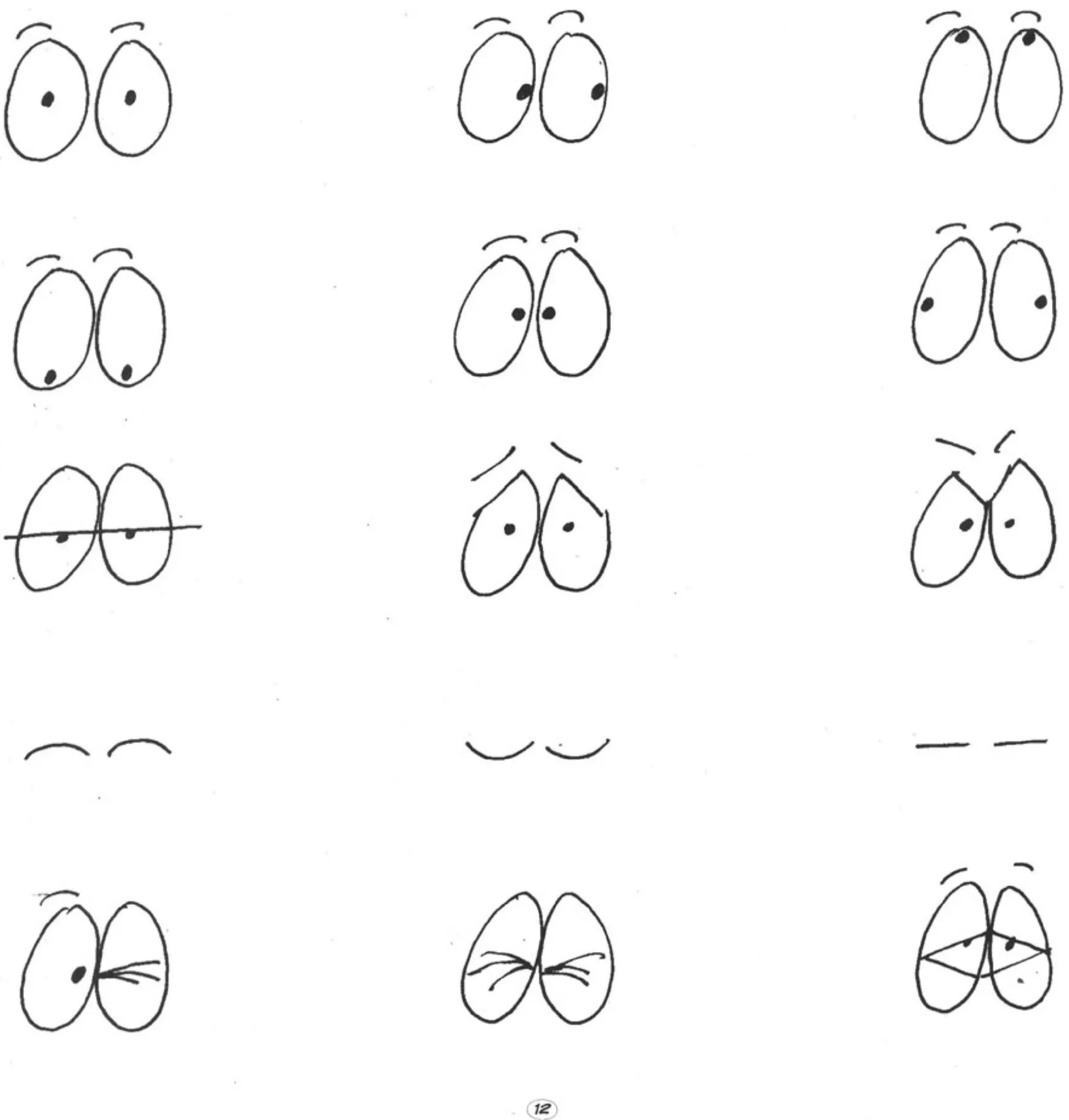






Expressões

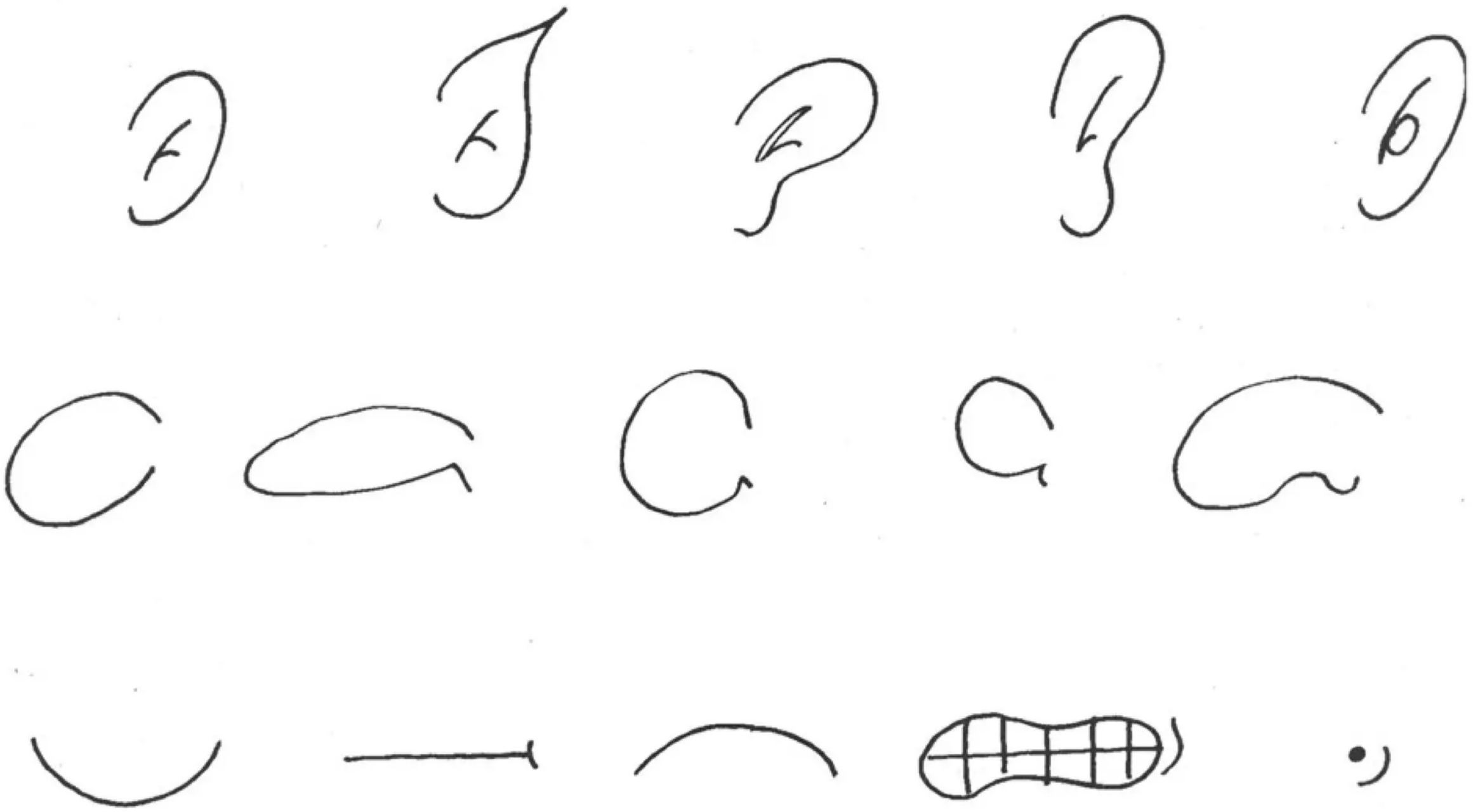
UM ROSTO SEM EXPRESSÃO NÃO COMUNICA SENTIMENTOS. UM DESENHO PRECISA TRANSMITIR O QUE A FIGURA ESTÁ SENTINDO. PARA CADA SITUAÇÃO VIVIDA PELO PERSONAGEM EXISTE UM RECURSO. NESTE EXEMPLO, VOCÊ VAI PERCEBER QUE OS OLHOS SÃO O PONTO ONDE SE DÁ MAIOR CARGA DE EXPRESSÃO AO SEU PERSONAGEM. A BOLINHA PRETA (MENINA DOS OLHOS) DÁ A DIREÇÃO PARA ONDE SE OLHA E O MOVIMENTO DAS PÁLPEBRAS REFORÇA A EXPRESSÃO. UMA COMBINAÇÃO DE PÁLPEBRAS, BOLINHAS E SOBRANCELHAS GERA UMA INFINIDADE DE EXPRESSÕES COMO RAIVA, SONO, ALEGRIA, MEDO, CANSAÇO ETC.

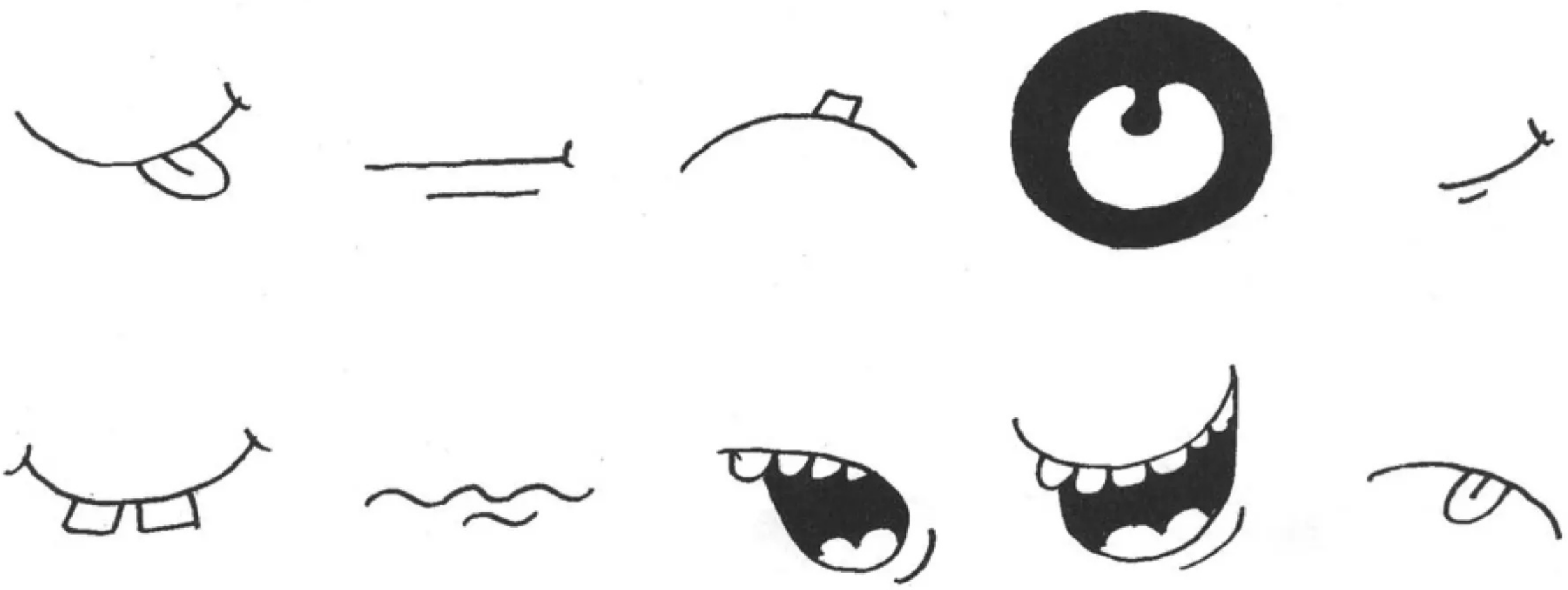


UM ROSTO NÃO É COMPOSTO SÓ DE OLHOS. CLARO QUE O NARIZ E AS ORELHAS NÃO CONTRIBUEM PARA EXPRESSÃO. ESSAS PARTES SERVEM PARA DAR CARACTERÍSTICAS AOS PERSONAGENS.

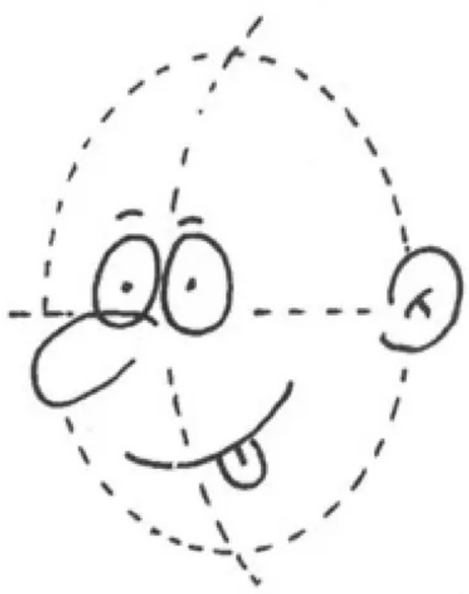
A BOCA É OUTRA PARTE DO ROSTO IMPORTANTE PARA DAR EXPRESSÃO. OS EXEMPLOS MOSTRADOS ABAIXO PARECEM SEM SIGNIFICADO, MAS SE ESTIVEREM EM CONJUNTO COM OS

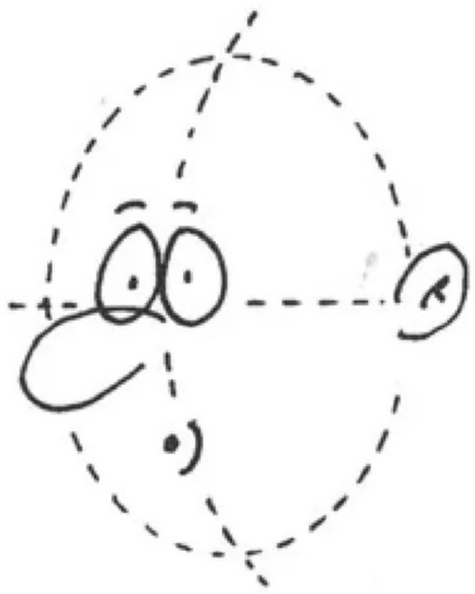
TIPOS DE OLHOS APRESENTADOS AO LADO É POSSÍVEL CONSEGUIR UMA VARIADA GAMA DE EXPRESSÕES NECESSÁRIAS AOS SEUS DESENHOS OU ILUSTRAÇÕES. VIRE A PÁGINA E VEJA:

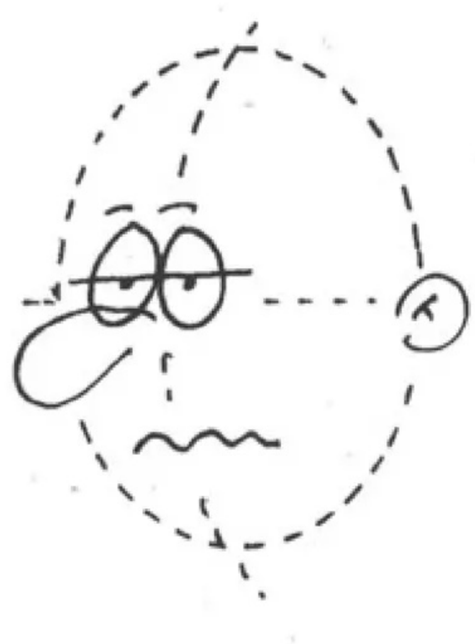


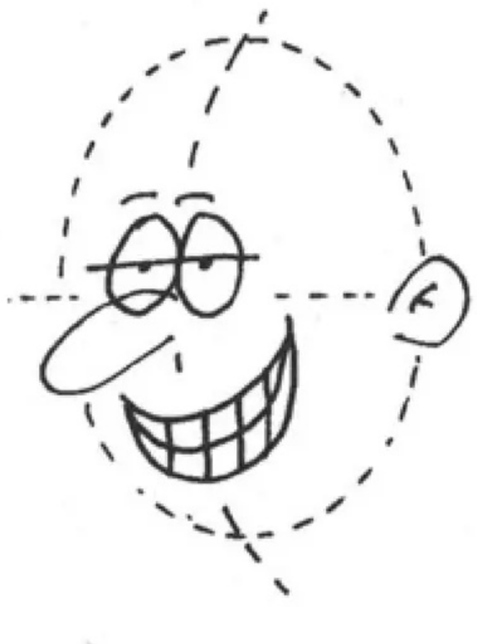


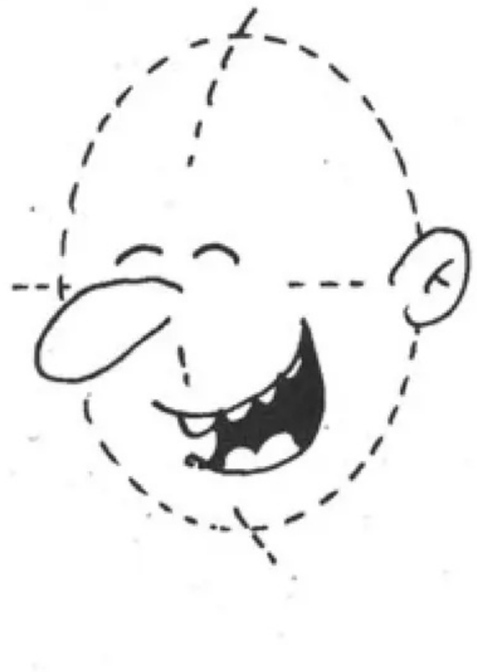
Estudo das expressões

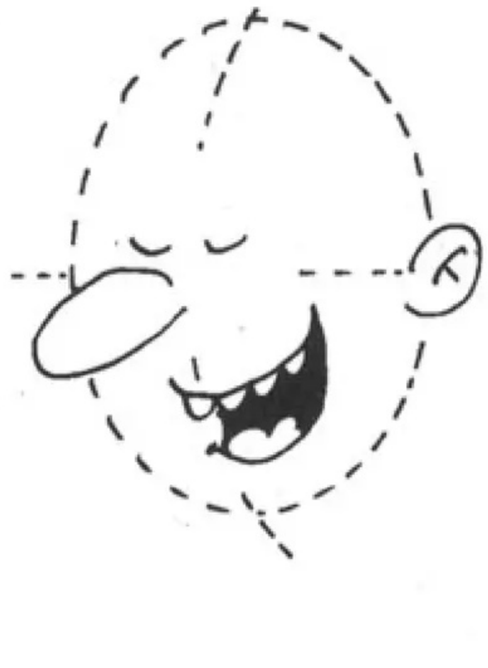


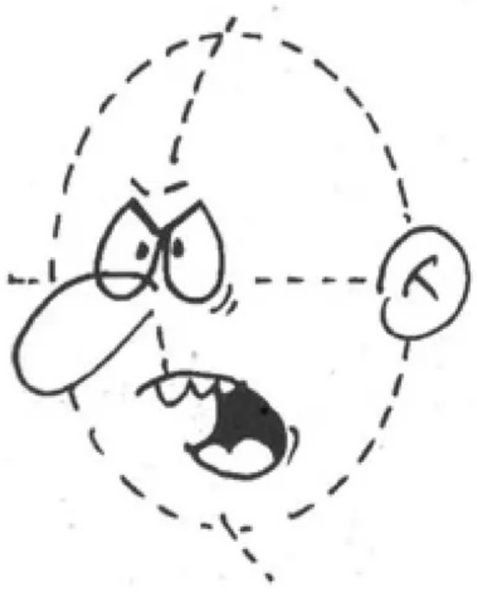


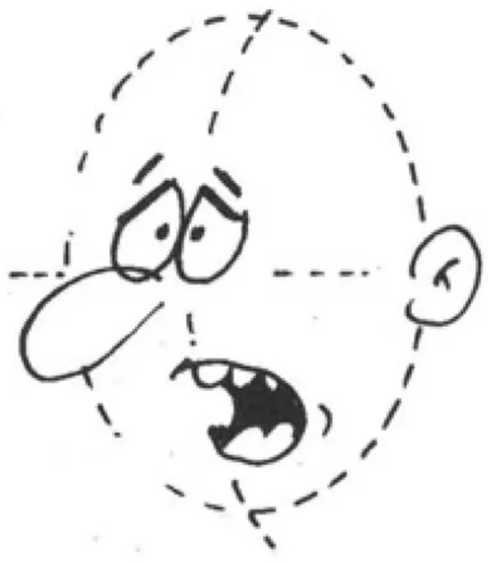






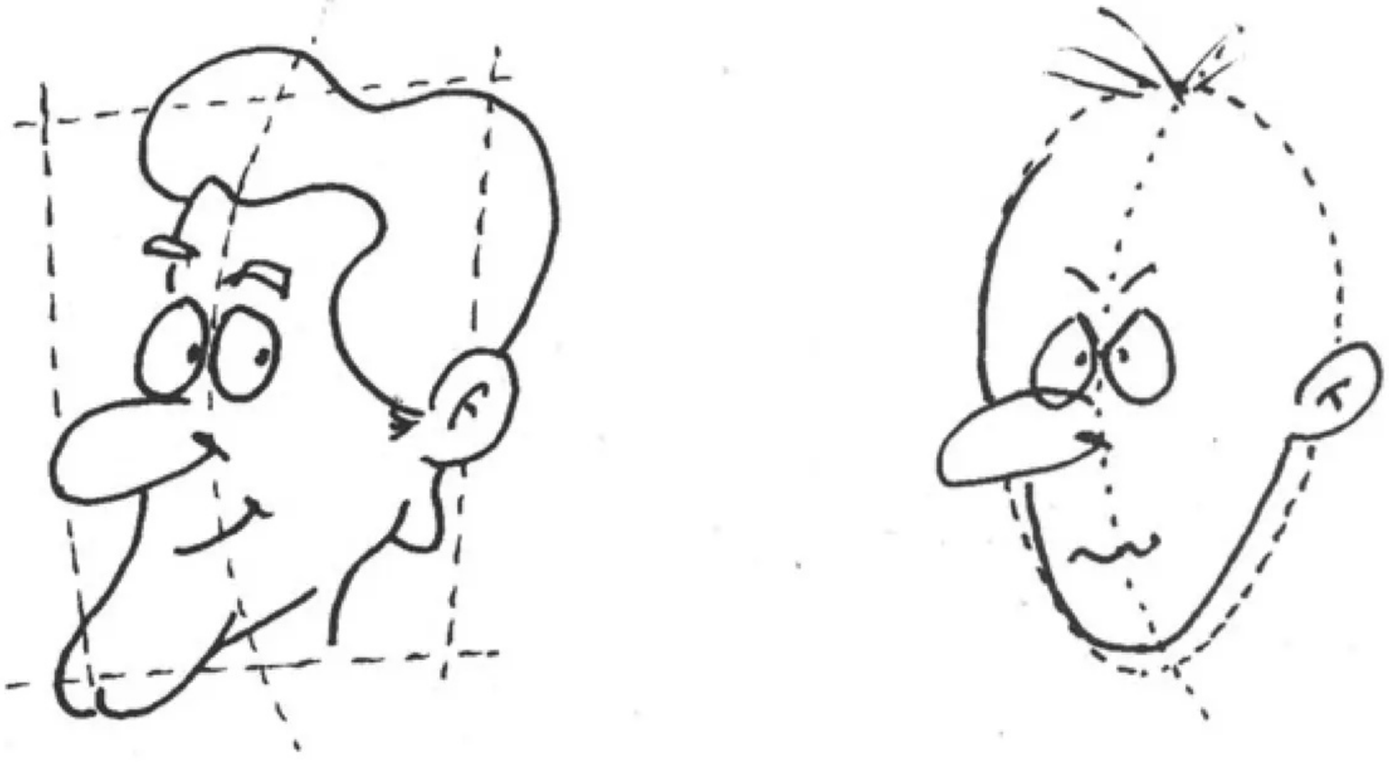


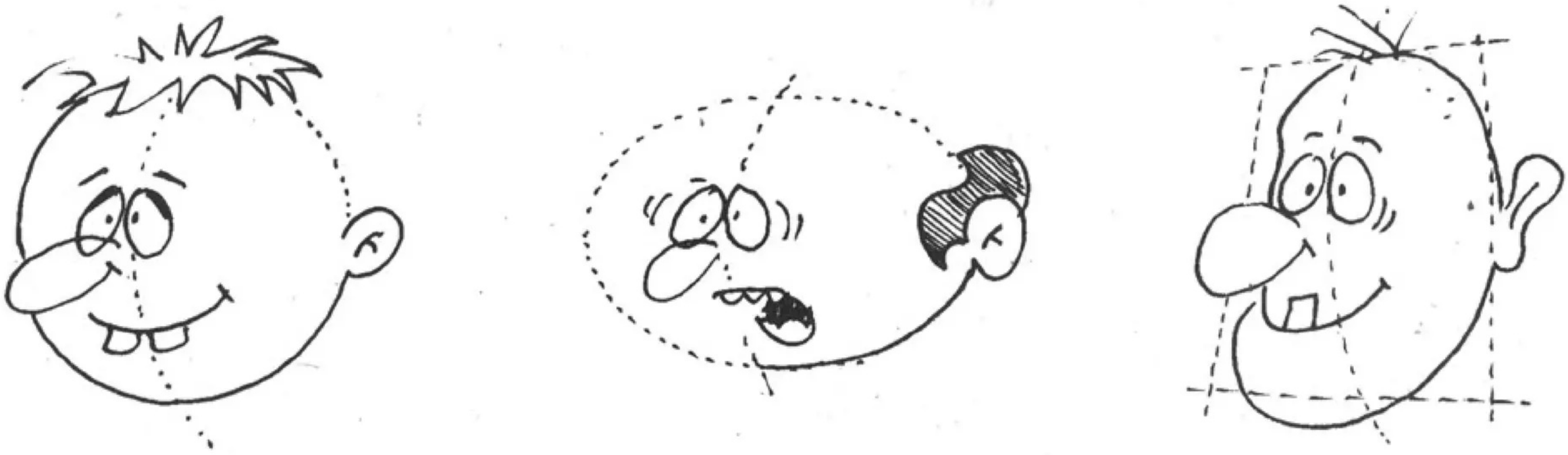




VOCÊ PODE VARIAR A FORMA DA CABEÇA DE SEUS PERSONAGENS MUDANDO A FORMA DO ESQUEMA. VEJA COMO É SIMPLES. TENTE CÍRCULOS, QUADRADOS, OUTRAS ELIPSES, FORMAS DE VEGETAIS, PEDRAS ETC.

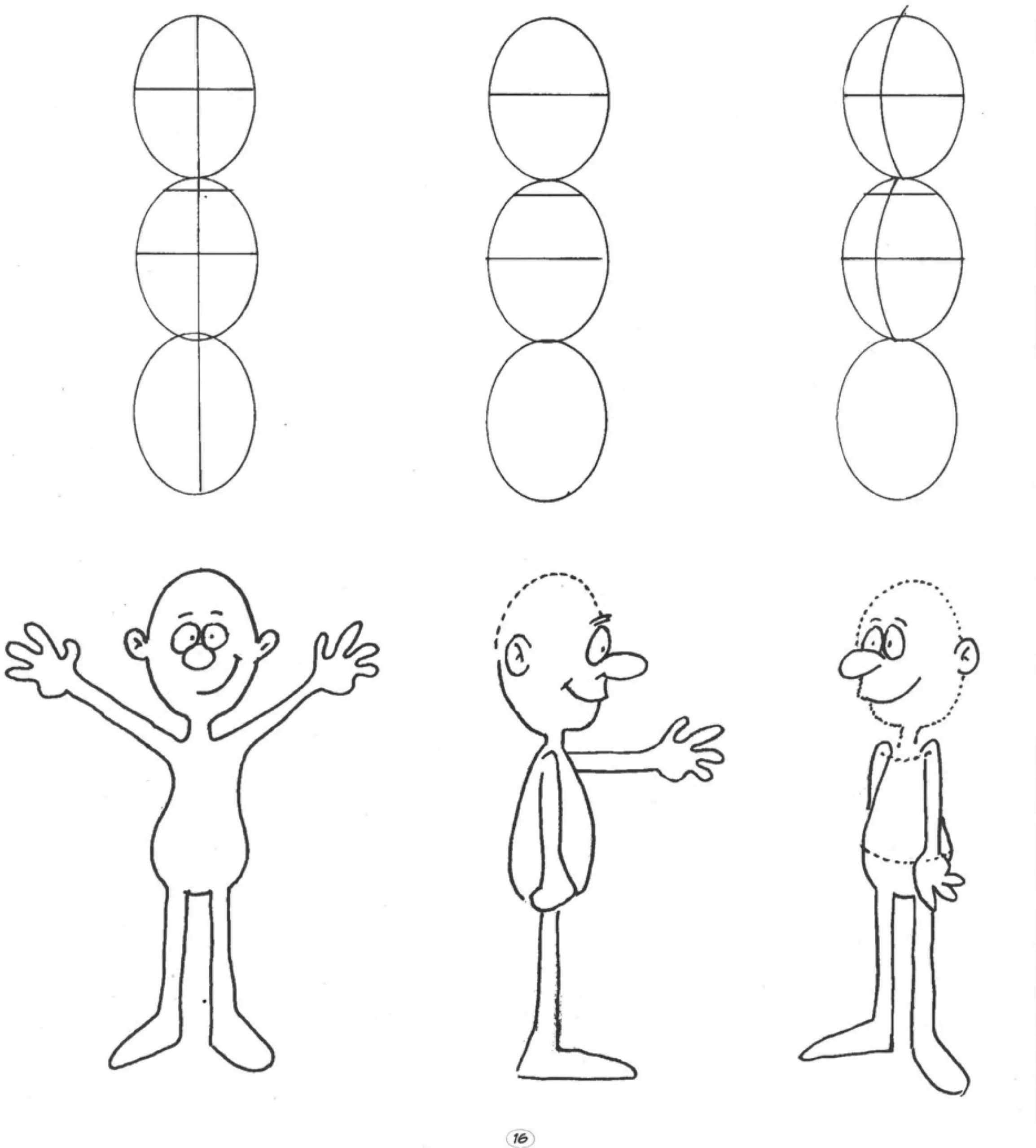
MANTENHA AS LINHAS HORIZONTAIS E VERTICAIS PARA DESENHAR OLHOS, BOCA, NARIZ...



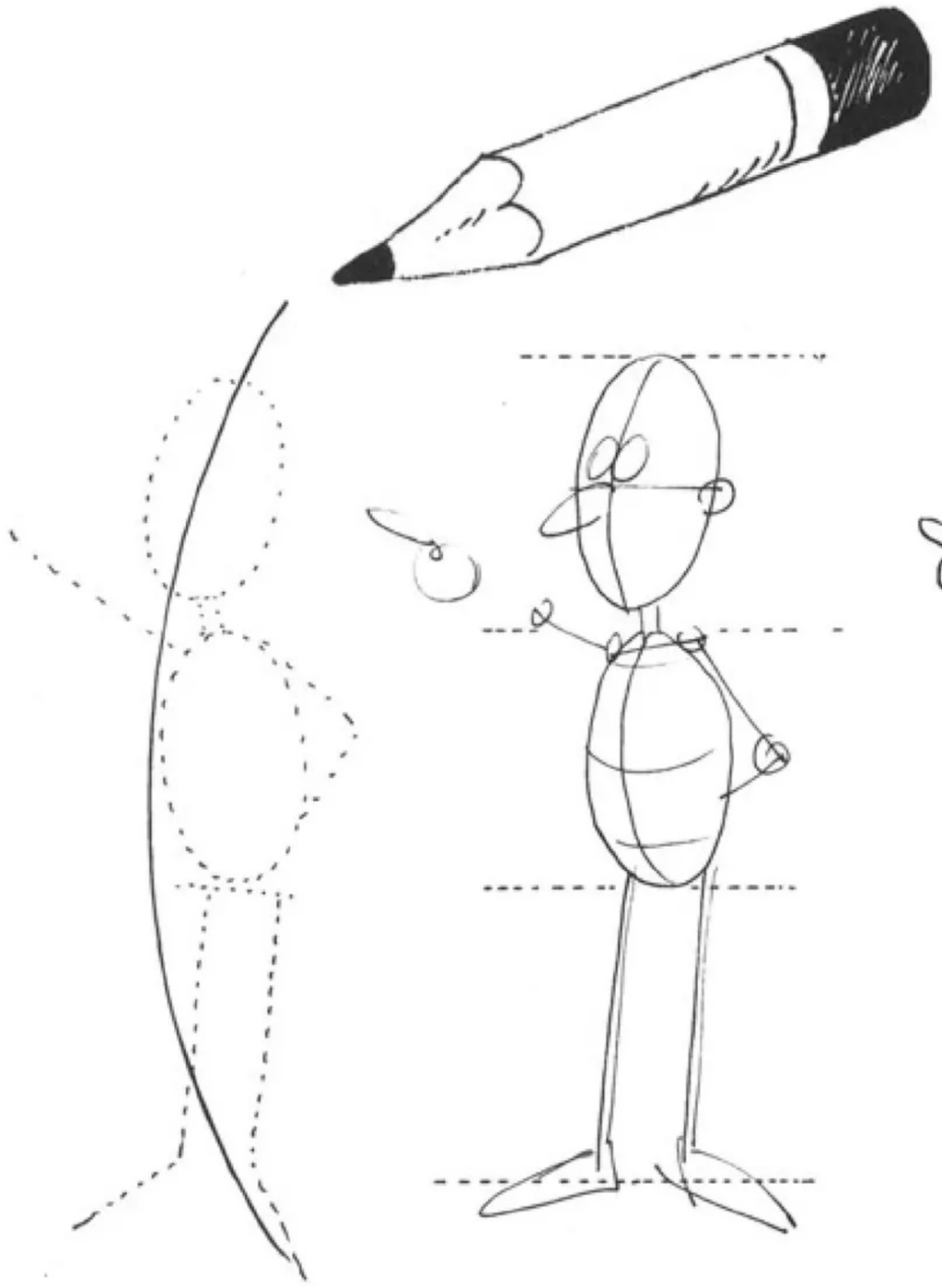


Esquema corpo inteiro

ASSIM COMO O ESQUEMA DA CABEÇA DEFINE O LADO PARA ONDE A FIGURA ESTÁ OLHANDO (POSIÇÃO), O ESQUEMA DO CORPO INTEIRO DEFINE A DIREÇÃO PARA ONDE A FIGURA SE DIRIGE. EXISTEM ESQUEMAS DE DUAS, TRÊS E QUATRO CABEÇAS. CADA DESENHISTA ESCOLHE O SEU. AQUI, ADOTAMOS O DE TRÊS CABEÇAS PARA DESENHAR A CABEÇA, O TRONCO E OS MEMBROS

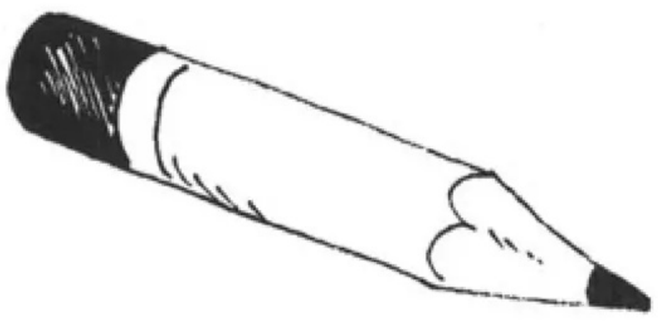


Linha de movimento



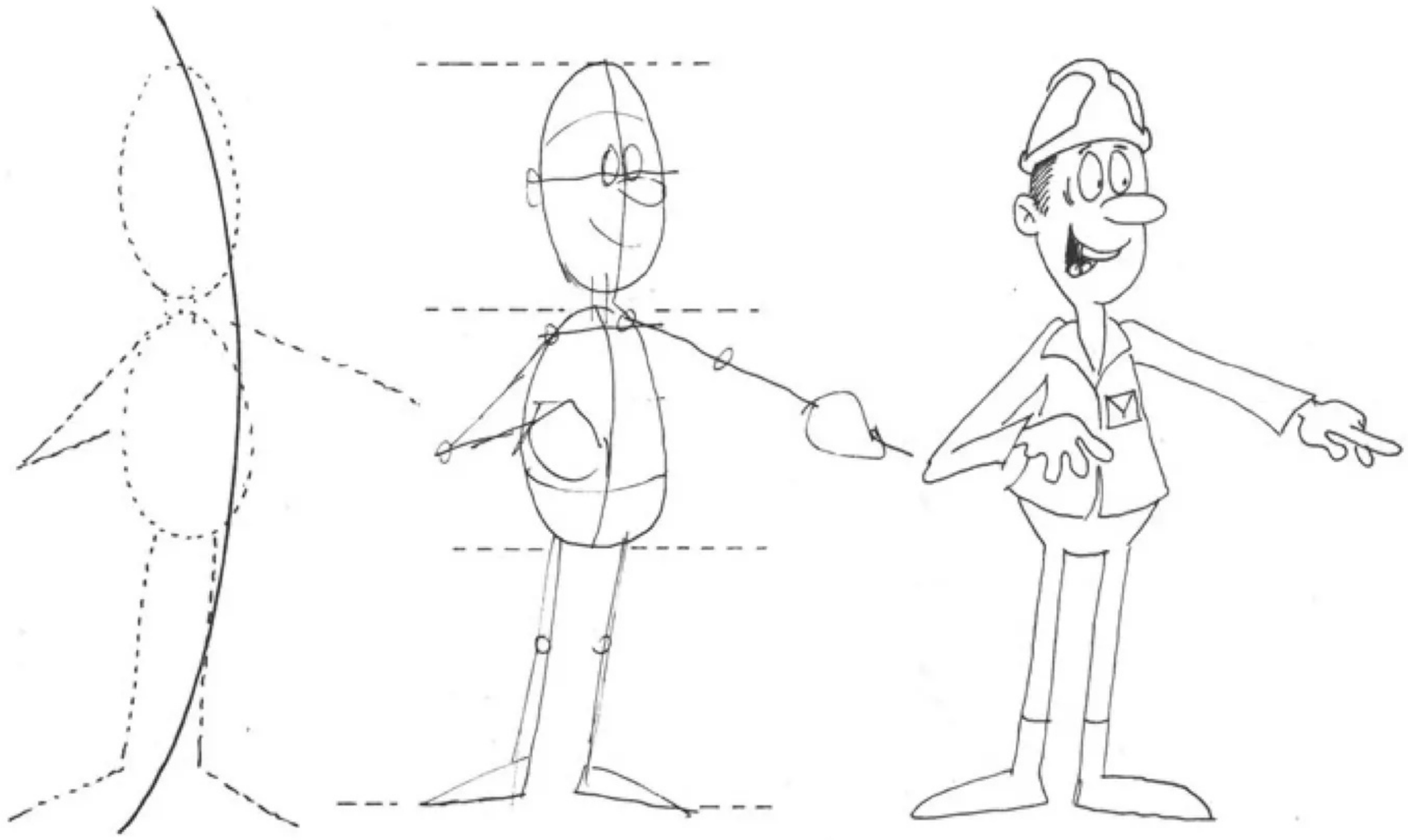
ANTES DE MONTAR O ESQUEMA DE TRÊS CABEÇAS, DEFINA A LINHA DE MOVIMENTO. FAÇA UM TRAÇO PARA MARCAR A POSIÇÃO DE SUA FIGURA.

SE O SEU PERSONAGEM VAI DIRIGIR A ATENÇÃO PARA A ESQUERDA, ENTÃO TRACE UMA LINHA DE MOVIMENTO NESTE SENTIDO. EM SEGUIDA, CONSTRUA O ESQUEMA DE ELIPSES PROPORCIONAIS PARA A CABEÇA, O TRONCO E OS MEMBROS SOBRE A LINHA.



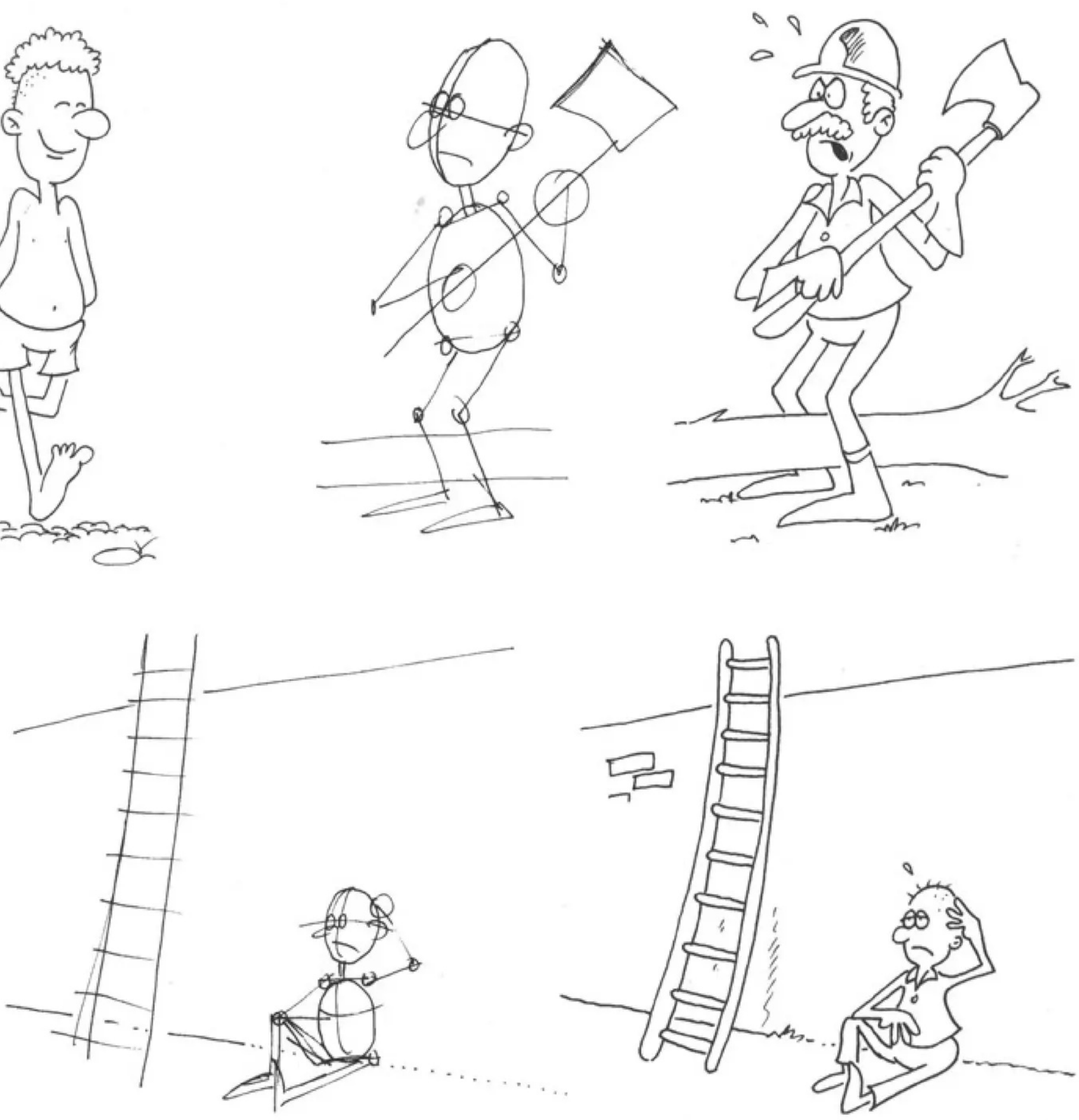
TREINE NUMA FOLHA DE PAPEL À PARTE FAZENDO A MESMA LINHA DE MOVIMENTO, MAS ALTERANDO A EXPRESSÃO DAS FIGURAS.

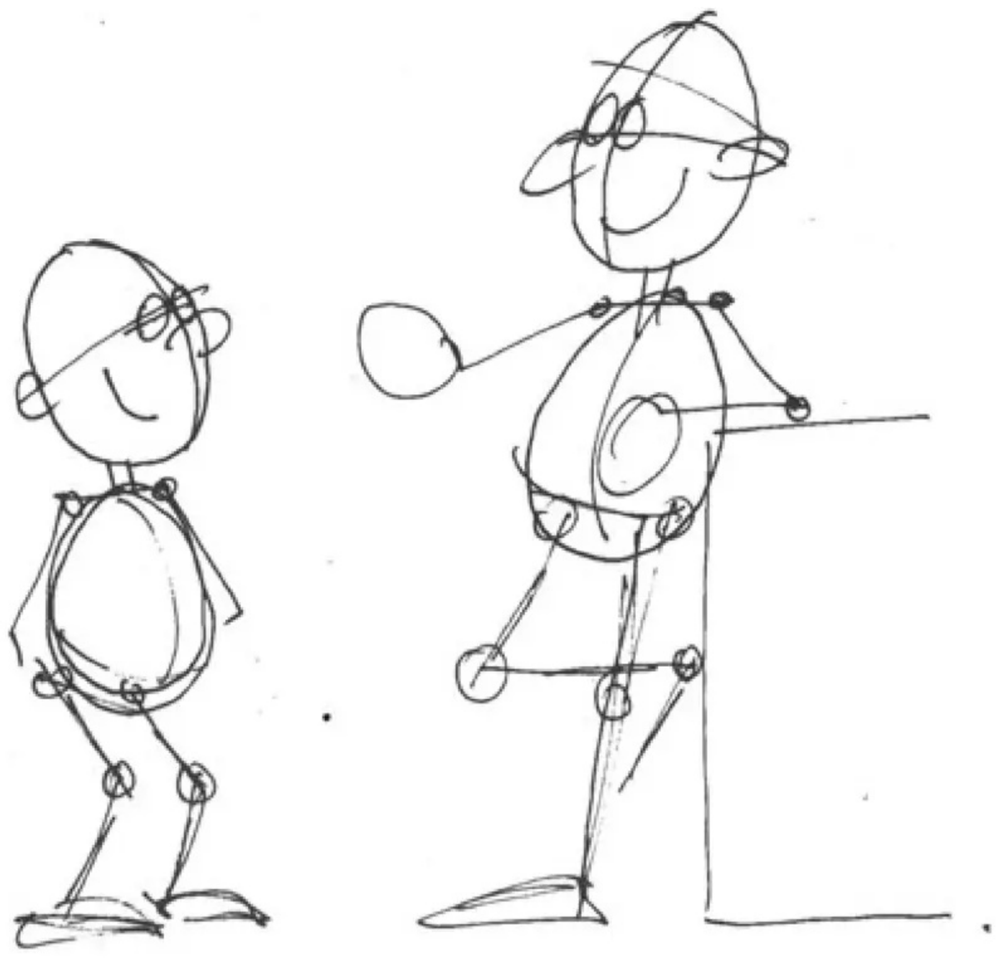
MUDE A LINHA DE MOVIMENTO PARA A DIREITA E ALTERE A POSIÇÃO DOS BRAÇOS E A EXPRESSÃO DO ROSTO DA FIGURA



Estudando movimentos

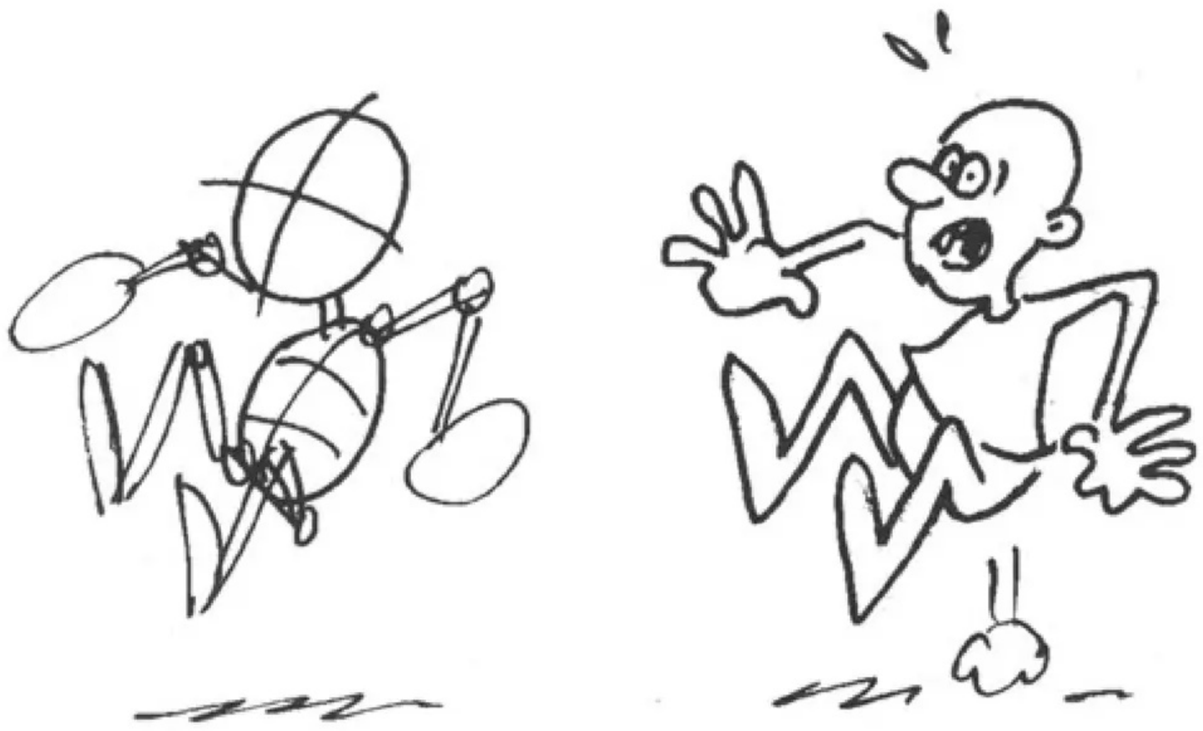
A FIGURA ACIMA (À ESQUERDA) MOVIMENTA AS PERNAS, MAS NÃO OS BRAÇOS. A FIGURA ACIMA (À DIREITA) MOVIMENTA OS BRAÇOS, MAS NÃO AS PERNAS. AO LADO TEMOS UMA SENTADA E ABAIXO, AS DUAS FIGURAS MOSTRAM MOVIMENTOS DIVERSOS.



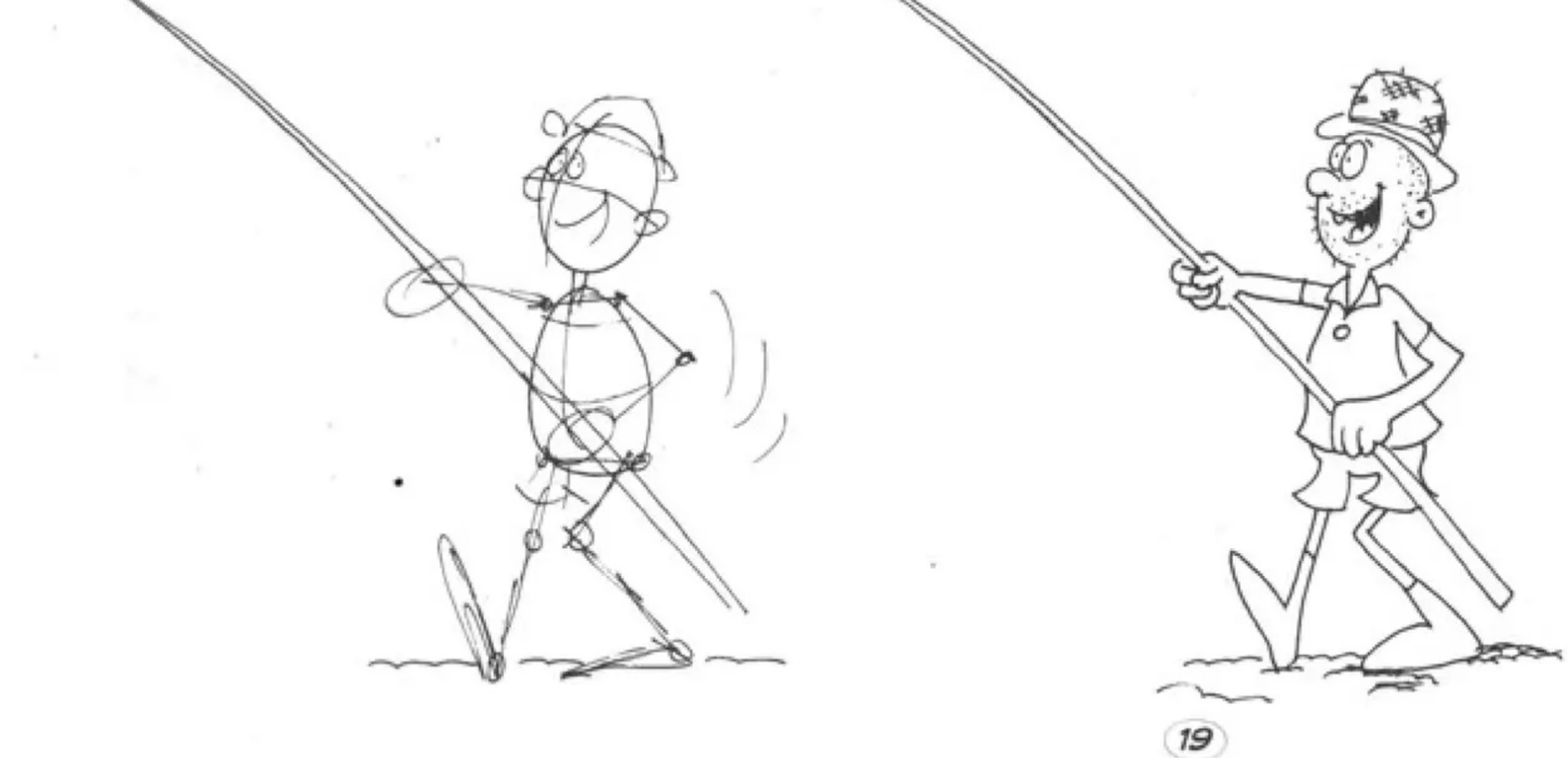


Mais movimentos

PROCURE SEMPRE DAR MOVIMENTO ÀS SUAS FIGURAS. CLARO QUE EXISTEM SITUAÇÕES EM QUE O PERSONAGEM PRECISA FICAR PARADO. ENTÃO, NESSE CASO, USE O RECURSO DE MOVIMENTO DE BRAÇOS E DE MÃOS. VEJA, ABAIXO, EXEMPLOS DA COMBINAÇÃO DE MOVIMENTO DE MÃOS E ROSTOS E SUAS BREVES EXPRESSÕES.



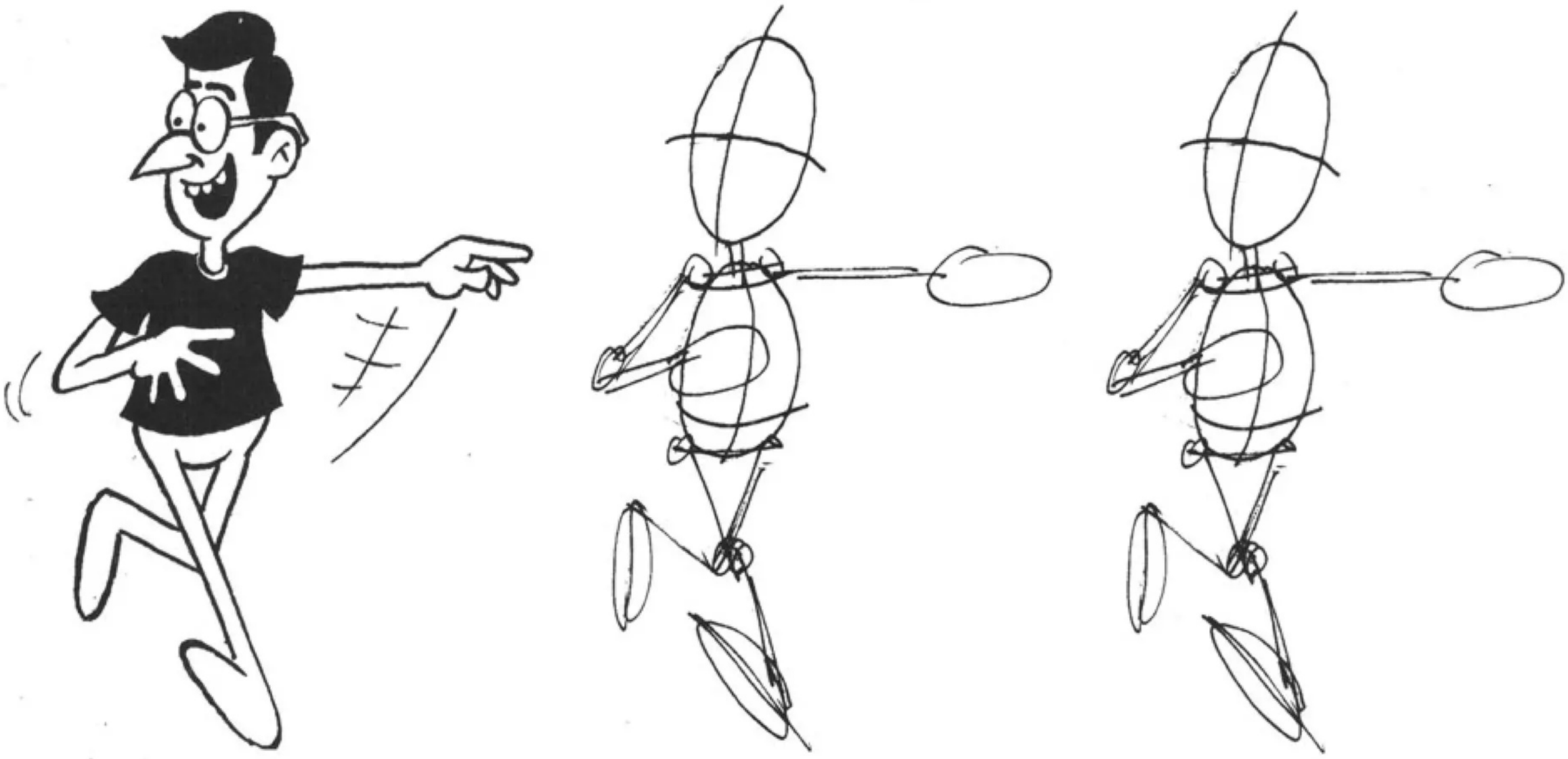
O MOVIMENTO DÁ VIDA AO DESENHO. CLARO QUE VOCÊ NÃO VAI FAZER TODAS SUAS FIGURAS CORRENDO OU SALTANDO. OBSERVE ABAIXO O MOVIMENTO DADO COM A FIGURA PARADA.



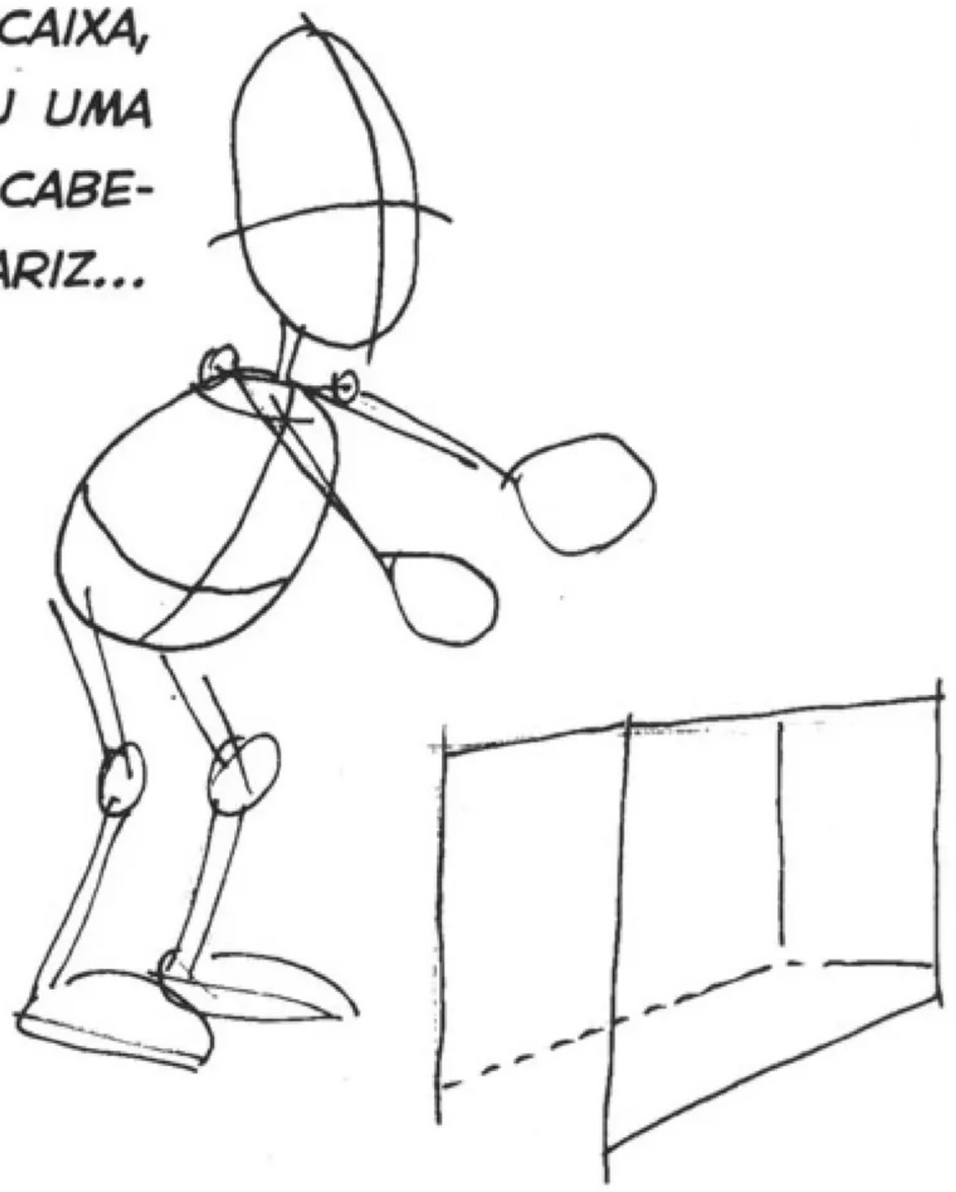
Exercitando

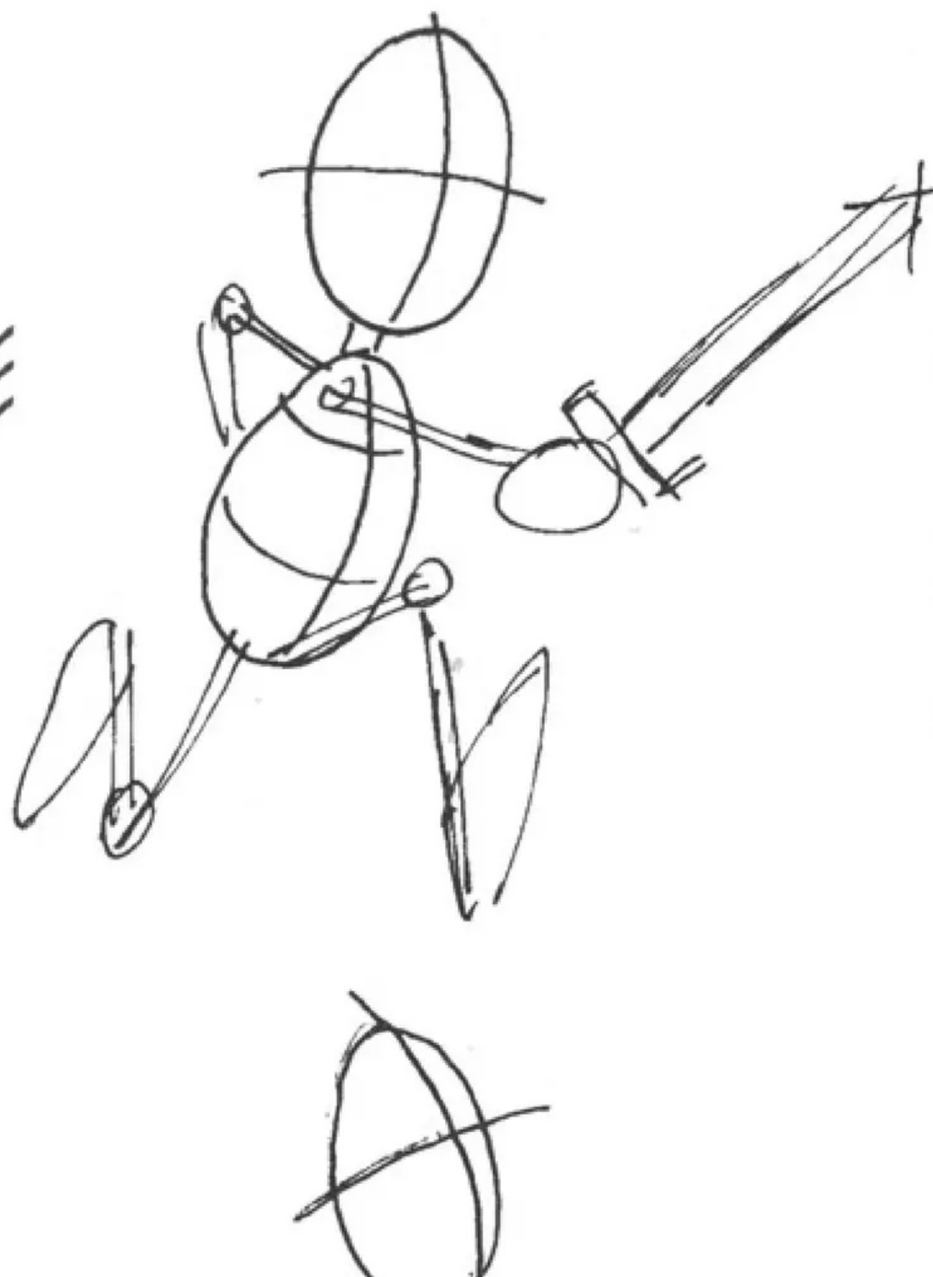
TEMOS AQUI VÁRIAS FIGURAS ACABADAS E AO LADO DELAS OS ESBOÇOS QUE AS GERARAM. VEJA OS MOVIMENTOS DA CABEÇA E DO CORPO.

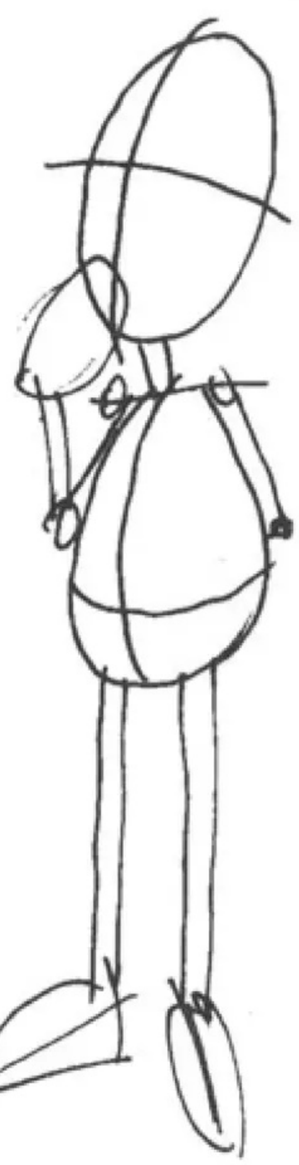
VAMOS FAZER EXERCÍVCIOS EM CIMA DOS ESBOÇOS. É FÁCIL E NOS DÁ SENTIDO DE PROPORÇÃO. TENTE COPIAR AS LINHAS E AS FORMAS DO DESENHO PRONTO PARA O SEGUNDO ESQUEMA TRAÇADO NA COR CINZA. DEPOIS, CRIE SUA PRÓPRIA EXPRESSÃO NO TERCEIRO ESQUEMA.



MUDE A FORMA DA CAIXA, TALVEZ UM PIANO OU UMA PRANCHETA. MUDE O CABELO DA FIGURA! OU O NARIZ...







Como criar personagens?

MUITO BEM. AGORA VOCÊ JÁ SABE DESENHAR FIGURAS. SÓ FALTA CRIAR SEUS PRÓPRIOS PERSONAGENS. ELES PODEM SER DE DOIS **TIPOS:** GENTE OU BICHOS. ABAIXO, TEMOS TRÊS EXEMPLOS DE TIPOS DE PERSONAGENS.

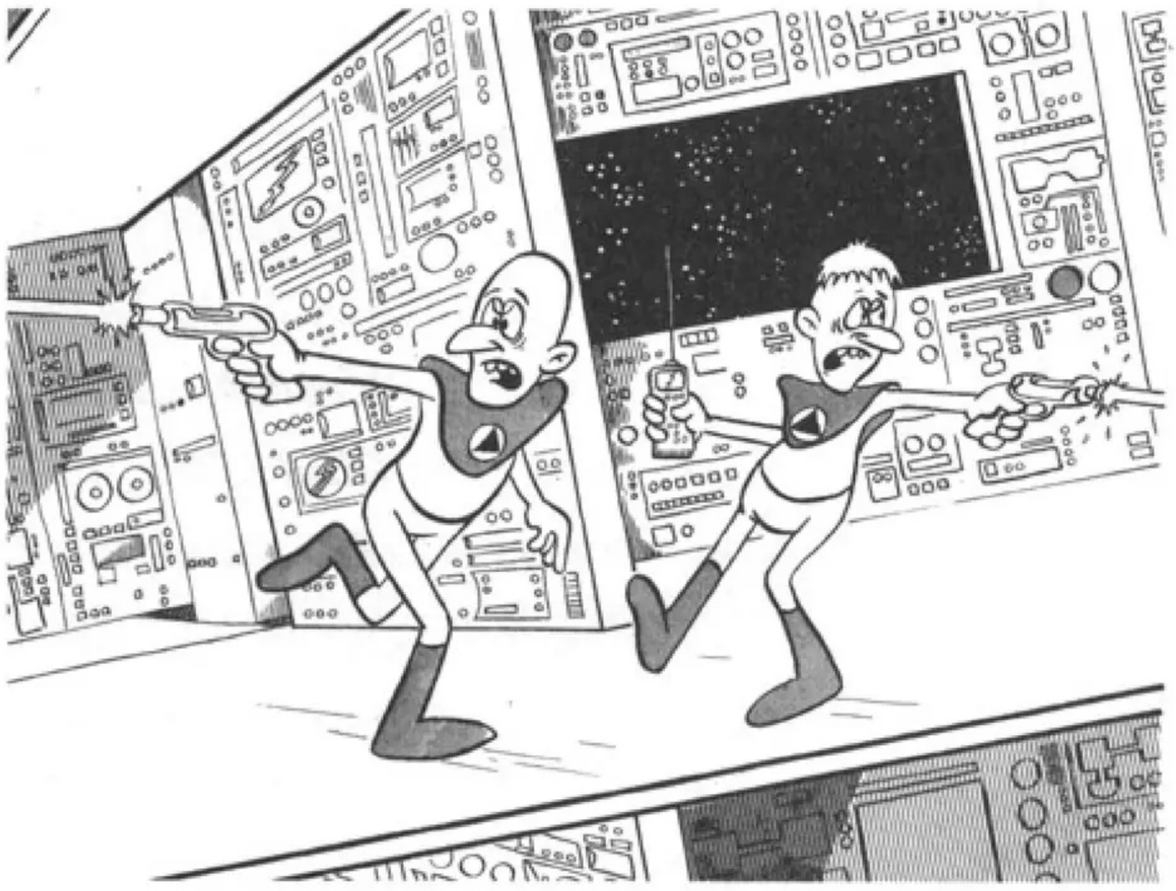
UM DELES É BICHO (STEVÃO, O MORCEGO) E OS OUTROS DOIS SÃO DO TIPO GENTE: UM ESTUDANTE DE CURSINHO (VESTIMBOLANDOS) E UM ÍNDIO DA TRIBO TUPINIQUIM (NUPINIQUIM). ESSES PERSONAGENS PERTENCEM À SÉRIES QUE EXPLORAM A **LINHA HUMORÍSTICA** QUE CARACTERIZA AS TIRAS FECHADAS. **TIRAS FECHADAS** SÃO AQUELAS CUJA HISTÓRIA COMEÇA E TERMINA NO MESMO DIA. ALÉM DISSO, AS TIRAS HUMORÍSTICAS PRECISAM ESTAR AMBIENTADAS E TER UM OBJETIVO TEMÁTICO EM SUAS HISTÓRIAS.

SE VOCÊ JÁ TEM UM PERSONAGEM EM MENTE, SÓ FALTA ESTABELECER UM **TEMA.** O OBJETIVO TEMÁTICO DE UMA SÉRIE É SEMPRE CRÍTICO E ESSA CRÍTICA DEVE SER SOBRE UM COMPORTAMENTO SOCIAL, RELIGIOSO, POLÍTICO, ARTÍSTICO, ECONÔMICO, PSICOLÓGICO, ESPORTIVO, SEXUAL, CULTURAL...

AS TIRAS PODEM ABORDAR APENAS UM TEMA COMO ESPORTE (FUTEBOL) OU MESCLAR DOIS TEMAS COMO POLÍTICO-RELIGIOSO OU MAIS TEMAS COMO CULTURAL-SOCIAL-PSICOLÓGICO OU QUALQUER VARIANTE QUE VOCÊ SINTA SER O OBJETIVO DE SUA MENSAGEM. EXPERIMENTE VÁRIOS, UM DELES EMPLACA.

APÓS DEFINIR O OBJETIVO TEMÁTICO, A TAREFA SEGUINTE É CRIAR UM **AMBIENTE** PROPÍCIO PARA SEU PERSONAGEM DESENVOLVER AS MENSAGENS. ELE PODE VIVER NO PASSADO OU NO FUTURO E FAZER CRÍTICAS A COMPORTAMENTOS TIPICAMENTE ATUAIS. PORTANTO, O AMBIENTE TEM A VER COM A **ÉPOCA** E **LOCAL** ONDE SUAS HISTÓRIAS VÃO SE DESENROLAR.

A **ÉPOCA** DEFINE O TEMPO NO QUAL SUA HISTÓRIA ACONTECE: PRESENTE, PASSADO OU FUTURO. O **LOCAL** DEFINE ONDE A HISTÓRIA OCORRE (AÇÃO): PAÍS OU REGIÃO (DESERTO, FLORESTA, PÓLO SUL, OCEANO, ESPAÇO), CASA, CASTELO, CAVERNA, PRÉDIO, NAVIO, BAR, RUA, CELA ETC.

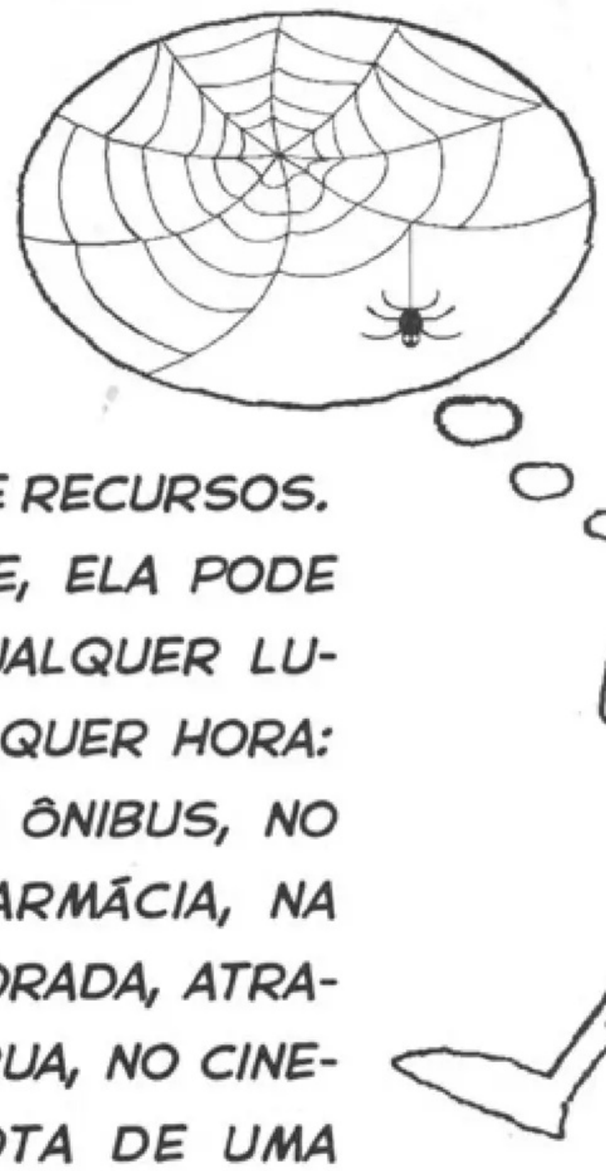


NO DESENHO ACIMA TEMOS PERSONAGENS ATUANDO NO FUTRO E NO PASSADO. ESCOLHA BEM SUA FIGURA (TIPO), SEU OBJETIVO TEMÁTICO (TEMA) E TEMPERE-OS COM AS **GAGS!** VIRE A PÁGINA PARA SABER MAIS SOBRE GAGS!

Bolando gags

PALAVRA VEM DO INGLÊS E SIGNIFICA "PIADA RÁPIDA".

A GAG É A ALMA DA TIRA E É SEU TRABALHO EXTRAÍ-LA DO TEMA. PARA ISSO VOCÊ DEVE EXPLO-RÁ-LO A FUNDO, VIAJAR NA MAIONESE, RELACIONAR SITUAÇÕES ENGRAÇADAS COM OS FATOS VERDADEIROS OU COM AQUELES CRIADOS PELA SUA MENTE. A GAG SURGE DA IMAGINAÇÃO, DA FANTASIA, DO TALENTO QUE O QUADRINHISTA TEM DE CRIAR, DAR VIDA E GRAÇA A UM FATO CORRIQUEIRO TÃO DESPERCEBIDO PELA MAIORIA. PARA BOLAR UMA GAG EXISTEM VÁRIAS DICAS E RECURSOS. NÃO OBSTANTE, ELA PODE PINTAR EM QUALQUER LUGAR, EM QUALQUER HORA: NO PONTO DE ÔNIBUS, NO CARRO, NA FARMÁCIA, NA CASA DA NAMORADA, ATRAVESSANDO A RUA, NO CINEMA. ELA BROTA DE UMA CENA IMAGINADA OU REAL. ENTÃO... NÃO MAIS QUE DE REPENTE, ELA SURGE, SEJA DE UMA NOTÍCIA, DE UM FATO OU DA SUA PRÓPRIA MENTE EM EBULIÇÃO.



UM POUCO DE CONCENTRAÇÃO AJUDA A "INSPIRAÇÃO" BAIXAR.

QUANDO ISSO NÃO ACONTECE, BUSQUE NOVAS FONTES DE IDÉIAS. ALGUNS QUADRINHISTAS TÊM SUAS MELHORES IDÉIAS NO BANHEIRO (TOMANDO BANHO); OUTROS DEITADOS NO TAPETE OUVINDO MÚSICA, LENDO UM LIVRO OU REVISTAS. LER PIADAS DE OUTROS QUADRINHISTAS É UMA BOA FONTE DE IDÉIAS. ÀS VEZES, LENDO UMA PIADA, A MENTE PODE DESENVOLVER UMA IDÉIA PARALELA OU ABORDÁ-LA DE FORMA TOTALMENTE NOVA, NÃO PENSADA POR AQUELE AUTOR.

Rabiscando gags

O QUADRINHISTA EXPERIENTE DA PÁGINA AO LADO NOS AVISOU QUE A GAG É VOLÁTIL. SIM, DISTRAIU PERDEU! JÁ PENSOU FICAR HORAS A FIO TENTANDO DAR À LUZ UMA BOA PIADA E QUANDO ELA PINTA A GENTE PERDE? ENTÃO REGISTRE-A LOGO E DESENVOLVA VARIANTES - AS MAIS LOUCAS QUE SUA MENTE POSSA IMAGINAR. APROVEITE O MOMENTO, POIS AS GAGS SÃO IMPREVISÍVEIS. HOJE JORRAM COMO SE SUA MENTE FOSSE UMA TORNEIRA ABERTA; AMANHÃ SECAM E TÊM QUE SER TIRADAS COM SACA-ROLHAS. REGISTRE-AS DE DUAS FORMAS: **ESCRITA** OU **RABISCADA.**

VAMOS LÁ:

A **FORMA ESCRITA** SERVE PARA QUEM PRODUZ ROTEIRO OU QUANDO SE ESTÁ NUM LUGAR ONDE NÃO DÁ PARA RABISCAR. É SIMPLES. ESCREVA O DIÁLOGO ASSIM: FULANO DIZ ISSO, BELTRANO RESPONDE AQUILO. DESCREVA O CENÁRIO E O AMBIENTE IMAGINANDO QUANTOS QUADROS A CENA VAI TER.

A **FORMA RABISCADA** PODE CONTER FIGURAS PRÉ-ESBOÇADAS COM SUGESTÃO DE CENÁRIOS, EXPRESSÕES FACIAIS, TEXTOS DENTRO DE "PROTÓTIPOS" DE BALÕES JÁ DENOTANDO UMA SEQÜÊNCIA LÓGICA, CALCULANDO ANTECIPADAMENTE O NÚMERO DE QUADROS. CADA AUTOR TEM SEU ESTILO, MAS TODOS CONCORDAM QUE ESSES RABISCOS PRIMÁRIOS SÃO A ORIGEM DO PRIMEIRO ESBOÇO DA GAG. VEJA O EXEMPLO ABAIXO:

Esboçando gags

AQUI, O ESBOÇO DA GAG APRESENTADA NA OUTRA PÁGINA TRANSFORMA-SE EM TIRA.

OBSERVE QUE A PIADA ESTÁ SENDO CONTADA EM DOIS QUADRINHOS. O PRIMEIRO QUADRO (MAIOR) APRESENTA DOIS BALÕES COM O DIÁLOGO ENTRE OS PERSONAGENS QUE ARMAM UMA NARRATIVA SEQÜENCIAL (PUXANDO A CURIOSIDADE DO LEITOR) QUE NOS LEVA AO SEGUNDO QUADRO ONDE ESTÁ A CONCLUSÃO DA SITUAÇÃO ARMADA NA GAG ORIGINAL.

ESSA FORMA GRÁFICA DADA À PIADA TEM TODOS OS ELEMENTOS NECESSÁRIOS PARA QUE ELA SEJA ENTENDIDA. SE O QUADRINHISTA ESTÁ CONVICTO DE QUE A TIRA NÃO PRECISA DE MAIS NENHUMA MEXIDA E QUE A COMPOSIÇÃO ESTÁ SATISFATÓRIA, ELE MANDA VER A ARTE-FINAL OU SEJA: FINALIZA AS PARTES DA TIRA E OS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS.

A TIRA ACIMA JÁ ESTÁ ACABADA OU SEJA, FINALIZADA COM TINTA NANQUIM! MAS NOSSO ESTUDO NÃO TERMINA AQUI. CLARO, VOCÊ ESTÁ VENDO UM MONTE DE COISAS DENTRO DA TIRA E COM CERTEZA QUER SABER TUDO SOBRE ELAS, COMO SE CHAMAM, PRA QUE SERVEM. BOM, ESSE É NOSSO PRÓXIMO PASSO: AS PARTES DA TIRA E A COMPOSIÇÃO.

Destrinchando uma tira

NO EXEMPLO ABAIXO, TEMOS AS PARTES DE UMA TIRA. A LINHA PONTILHADA DEFINE O LIMITE DO **SUPORTE** -- QUE NADA MAIS É DO QUE UMA FOLHA DE PAPEL CORTADA NO TAMANHO 14,84 X 10,47CM (METADE DA MEDIDA **A4**). O ESPAÇO EM CINZA DEFINE AS **MARGENS.** A LINHA INTEIRIÇA, COM ESPAÇO EM BRANCO, DEFINE A **ÁREA DESENHÁVEL** -- QUE É ONDE VOCÊ VAI DESENHAR A HISTÓRIA. SUA ÁREA DESENHÁVEL DEVE TER NO MÁXIMO 28 X 9CM PARA NÃO TER PROBLEMAS NA HORA DE ESCANEAR. POR SEGURANÇA, OBDECENDO ESSES LIMITES.

ÁREA DESENHÁVEL

NA SEQÜÊNCIA, TEMOS UMA TIRA DIVIDIDA EM TRÊS QUADROS QUE É A FORMA MAIS USADA PELOS QUADRINHISTAS, POIS DETERMINA O COMEÇO, O MEIO E O FIM DE UMA PROPOSTA. MAS PODE-SE USAR UM OU MAIS QUADROS SE A HISTÓRIA ASSIM O EXIGIR (NO MÁXIMO CINCO). A LINHA QUE FECHA CADA QUADRINHO CHAMA-SE **CERCADURA** E NÃO É PRECISO FECHÁ-LA POR INTEIRO. DEIXE UNS LADOS ABERTOS, COMO NA TIRA DO ERMITÃO DA PÁGINA AO LADO. É UM BOM RECURSO PARA AREJAR A TIRA.

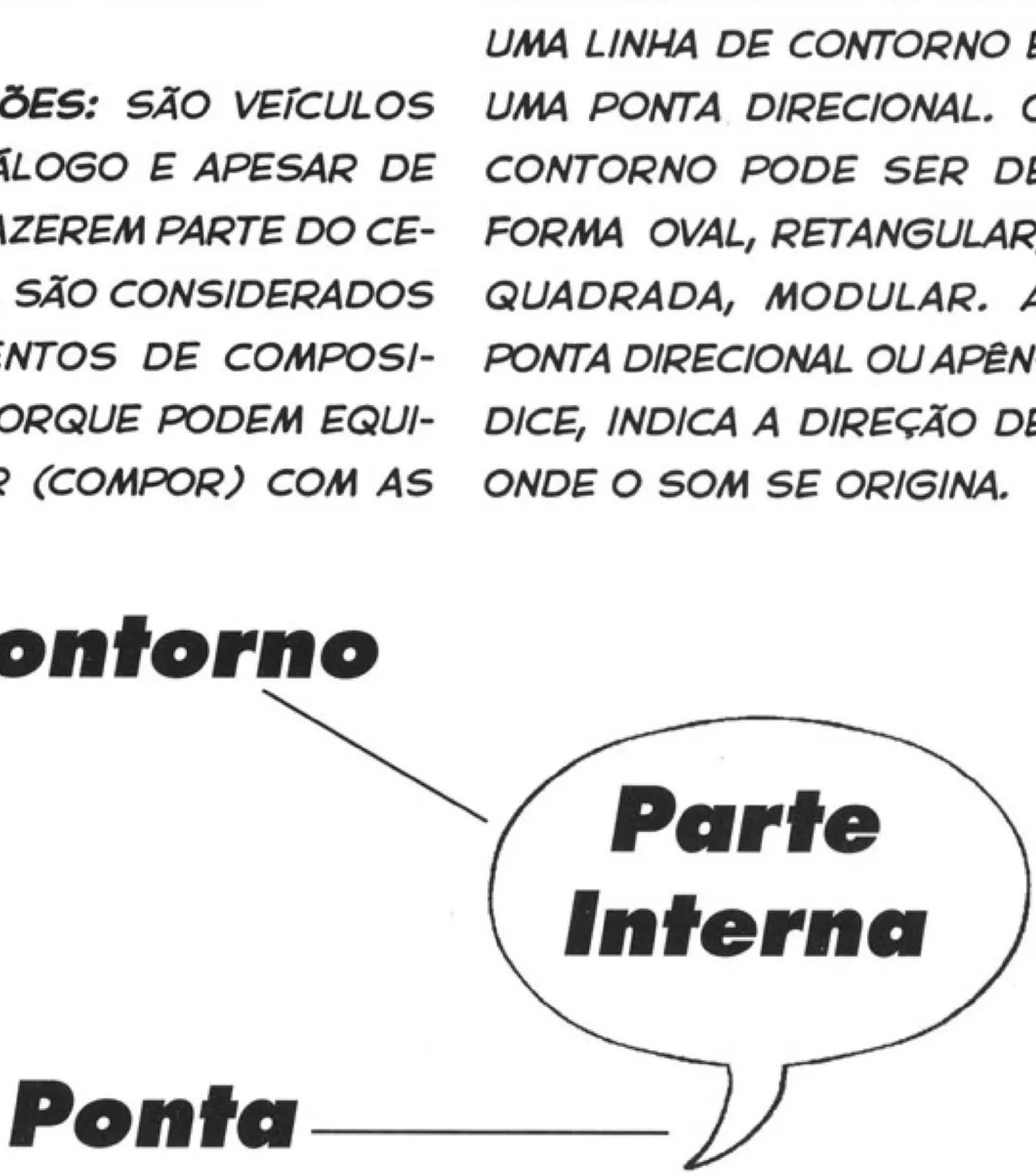
Estudando composição

UMA TIRA É COMPOSTA DE VÁRIOS ELEMENTOS QUE DEVEM SER DISTRIBUÍDOS DENTRO DOS QUADRINHOS. ESSES ELEMENTOS SÃO: PERSONAGENS, CENÁRIO, BALÕES, OBJETOS, SÍMBOLOS E ONOMATOPÉIAS. PARA BEM EQUILIBRÁ-LOS, O QUADRINHISTA DEVE FAZER A PROGRAMAÇÃO VISUAL NO ESBOÇO.

PERSONAGEM: FIGURA PRINCIPAL DA SÉRIE. NORMALMENTE, FAZ A PROPOSIÇÃO DA GAG. DEVE APARECER PELO MENOS NUM QUADRO, MESMO QUE SEJA AO FUNDO... OLHANDO A CENA - OBJETO DE SUA CRÍTICA.

CENÁRIO: É O LOCAL ONDE OCORRE A AÇÃO: UMA SALA (E SEUS OBJETOS), UMA RUA, UM PARQUE, UMA SELVA, UM BUEIRO. ENFIM, EDIFÍCIOS, MONTANHAS, VALES, ÁRVORES, CASAS, PRÉDIOS, NUVENS ETC.

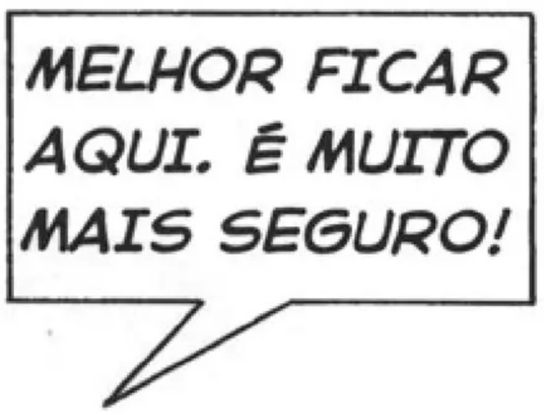
BALÕES: SÃO VEÍCULOS DE DIÁLOGO E APESAR DE NÃO FAZEREM PARTE DO CENÁRIO, SÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS DE COMPOSIÇÃO PORQUE PODEM EQUILIBRAR (COMPOR) COM AS ÁREAS VAZIAS DOS QUADRINHOS. OS BALÕES SÃO FORMADOS POR DUAS PARTES: **EXTERNA** E **INTERNA**! A PARTE **EXTERNA** É COMPOSTA DE UMA LINHA DE CONTORNO E UMA PONTA DIRECIONAL. O CONTORNO PODE SER DE FORMA OVAL, RETANGULAR, QUADRADA, MODULAR. A PONTA DIRECIONAL OU APÊNDICE, INDICA A DIREÇÃO DE ONDE O SOM SE ORIGINA.



Viajando com balões

A PARTE **EXTERNA** DO BALÃO OBEDECE A NORMAS DE EXPRESSÃO. VEJA ABAIXO AS MAIS COMUNS.

FALA COMUM: UMA LINHA SIMPLES, INTEIRIÇA, OVAL OU RETANGULAR, COM PONTA DIRECIONAL SIMPLES.



EXPRESSÃO DE MEDO: LINHA INTEIRIÇA, MEIO TRÊMULA, COM PONTA DIRECIONAL IGUAL.

PENSAMENTO: LINHAS CURVAS IMITANDO NUVEM E PONTA DIRECIONAL COM BOLINHAS. TAMBÉM USADO PARA SONHOS.

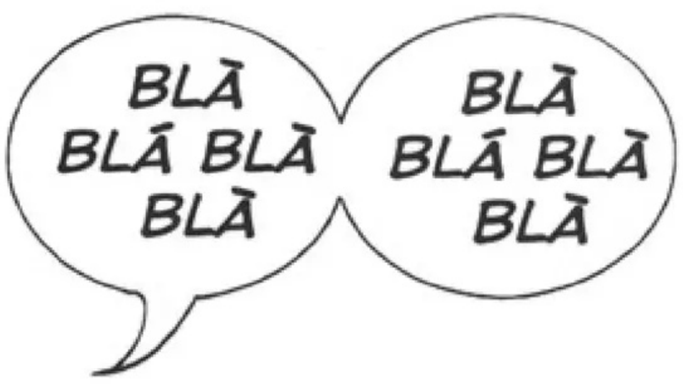
FALA ELETRÔNICA: LINHA SIMPLES E PONTA DIRECIONAL EM FORMA DE RAIOS. USADO PARA SONS DE RÁDIO, TELEFONE, TV E ROBÔ.

SUSSURRO: LINHA PONTILHADA E PONTA IDEM.

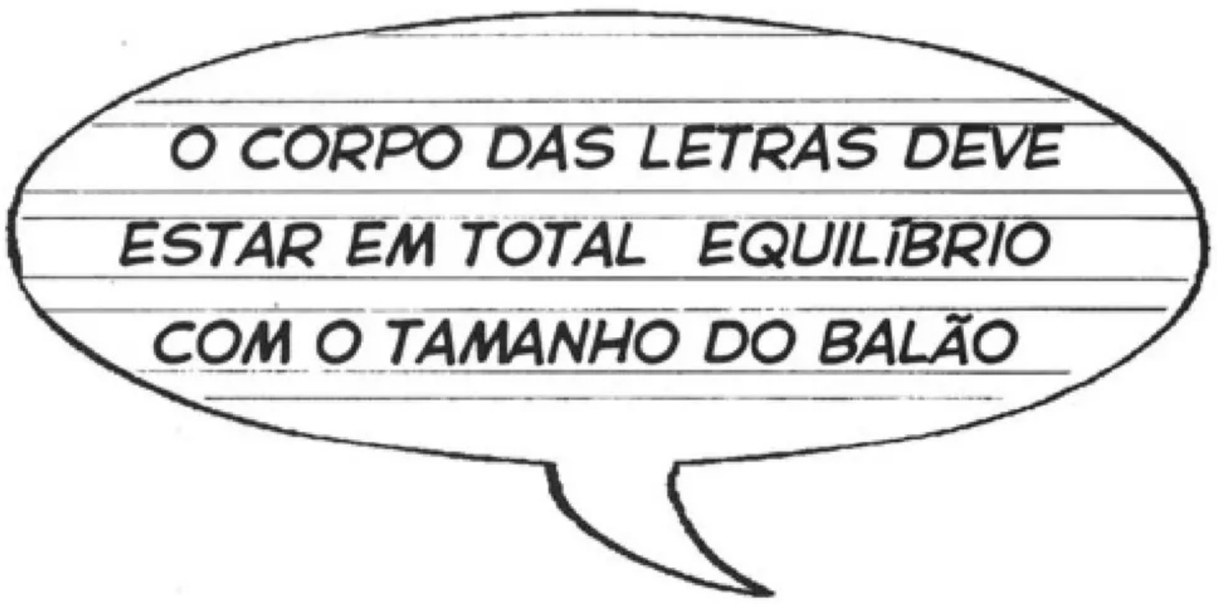
GRITO: LINHAS ESPALHADAS EM FORMA DE EXPLOSÃO E PONTA IGUAL. AS LETRAS SÃO GRANDES.

FRIO: LINHA ESCORRIDA, PONTA IGUAL. TAMBÉM SERVE PARA EXPRESSAR FRIEZA AO FALAR.

BALÃO DUPLO: SUA LINHA É SIMPLES, EMENDADA NO OUTRO BALÃO ONDE CONTINUA O TEXTO. A PONTA DIRECIONAL TAMBÉM É SIMPLES.

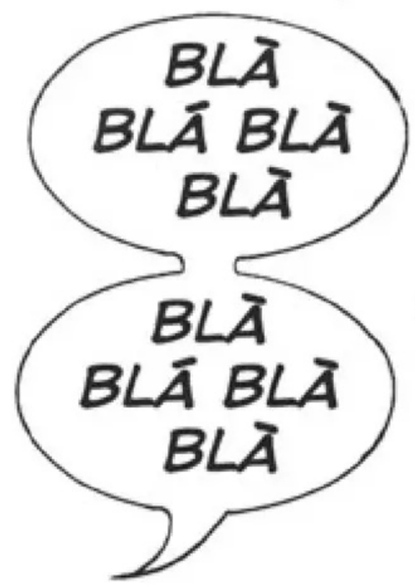


A PARTE INTERNA DO BALÃO PODE APRESENTAR TEXTO E ÍCONES. O **TEXTO** DEVE SER ESCRITO À MÃO EM LETRAS MAIÚSCULAS (CAIXA ALTA) TIPO REDONDO (NÃO ITÁLICO). FAÇA LINHAS-GUIAS PARA ESCREVER.



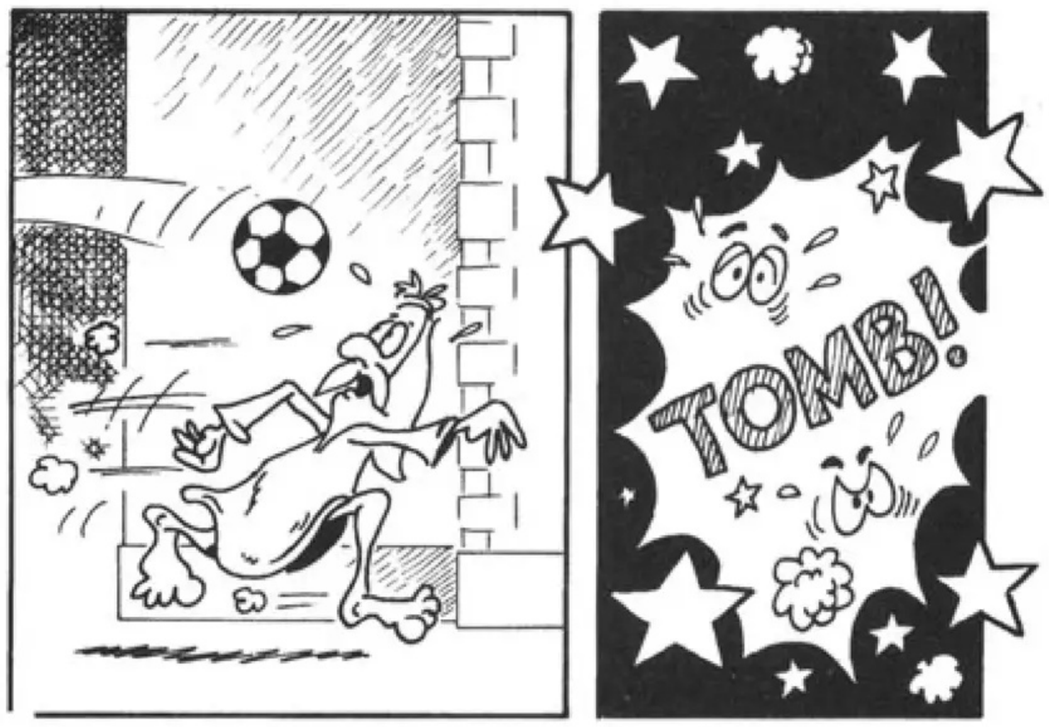
OS **ÍCONES** SÃO SÍMBOLOS UNIVERSAIS. PARA INDICAR SONO, DESENHA-SE UM TRONCO SENDO SERRADO DENTRO DO BALÃO, OU O CLÁSSICO ZZZ. PARA CARACTERIZAR UM MOMENTO DE RAIVA OU XINGAMENTO, DESENHA-SE CAVEIRAS, CAIXÕES E FACAS NO BALÃO.

ONOMATOPÉIAS: SÃO RECURSOS GRÁFICOS USADOS PARA AGREGAR SONS NATURAIS A UM OU MAIS QUADROS NUMA TIRA.



TROCANDO EM MIÚDOS, SÃO OS SONS OU RUÍDOS QUE APARECEM NAS HISTÓRIAS: BANG! CRUNCH! ZING! NHÉÉÉC! TCHOUF! TCHIBUM! ATCHIM! VUUUP! ZÁS! TUMP! SOC! CRÁC! TUF! BUM! TOC-TOC! CROC!

A PALAVRA **ONOMATOPÉIA** VEM DO GREGO, "ONOMATOPIIA" E SIGNIFICA AÇÃO DE IMITAR PELA PALAVRA O SOM PRODUZIDO PELA COISA QUE ELA REPRESENTA. A ONOMATOPÉIA TAMBÉM FUNCIONA COMO ELEMENTO DE COMPOSIÇÃO -- PODE SER PARTE DE UM QUADRO OU ELE TODO.

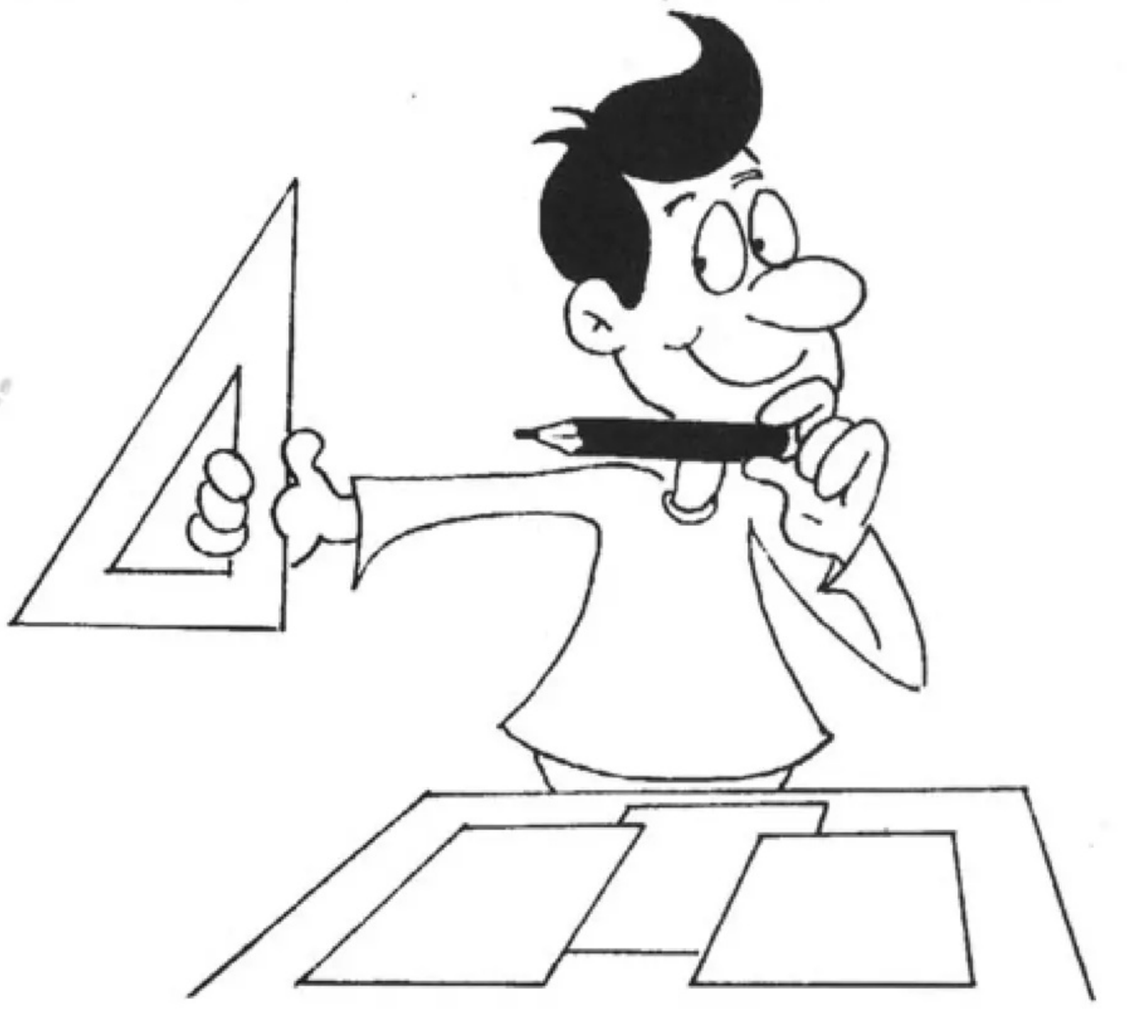


Criando tiras

AGORA, LEITOR QUARINHISTA, VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA ENTRAR NO MUNDO DAS TIRAS. VAMOS PÔR A MÃO NA MASSA. PEGUE TODO SEU MATERIAL DE DESENHO E SENTE-SE CONFORTAVELMENTE NUMA MESA.

A PÁGINA ESTÁ DIVIDIDA NO MEIO. O LADO ESQUERDO É MEU E O LADO DIREITO É SEU. NO MEU LADO EU VOU PÔR EM PRÁTICA TUDO O QUE FOI ENSINADO ATÉ AQUI. E O LEITOR TAMBÉM VAI FAZER O MESMO NO SEU. LEMBRA DO PERSONAGEM QUE VOCÊ TINHA MENTE? POIS BEM, COMECE A DESENVOLVÊ-LO NO SEU LADO!

1. VOU BOLAR MEU PERSONAGEM! UMA BRUXA VAI BEM. VOU FAZER ESTUDOS DE VÁRIAS DELAS!



1.....

.....

.....

2. VOU BOLAR UMA GAG.

MINHA BRUXA (BRUXILDA) ESTÁ SENDO PERSEGUIDA POR UM ENORME MONSTRO NUM BOSQUE À NOITE. ASSUSTADA, ELA VIRA-SE E JOGA UM FEITIÇO NO MONSTRO QUE DIMINUI TANTO DE TAMANHO QUE NÃO CAUSA MAIS PERIGO.

3. VOU QUADRINIZAR A GAG.

QUADRO 1 - BRUXILDA, MONSTRO E UMA LUA CRESCENTE AO FUNDO.

QUADRO 2 - BRUXILDA VIRA-SE PARA DEFENDER-SE COM RAIOS.

QUADRO 3 - BRUXILDA CONTINUA SEU PASSEIO E O MONSTRO DIMINUTO FICA COM CARA DE BOBO.

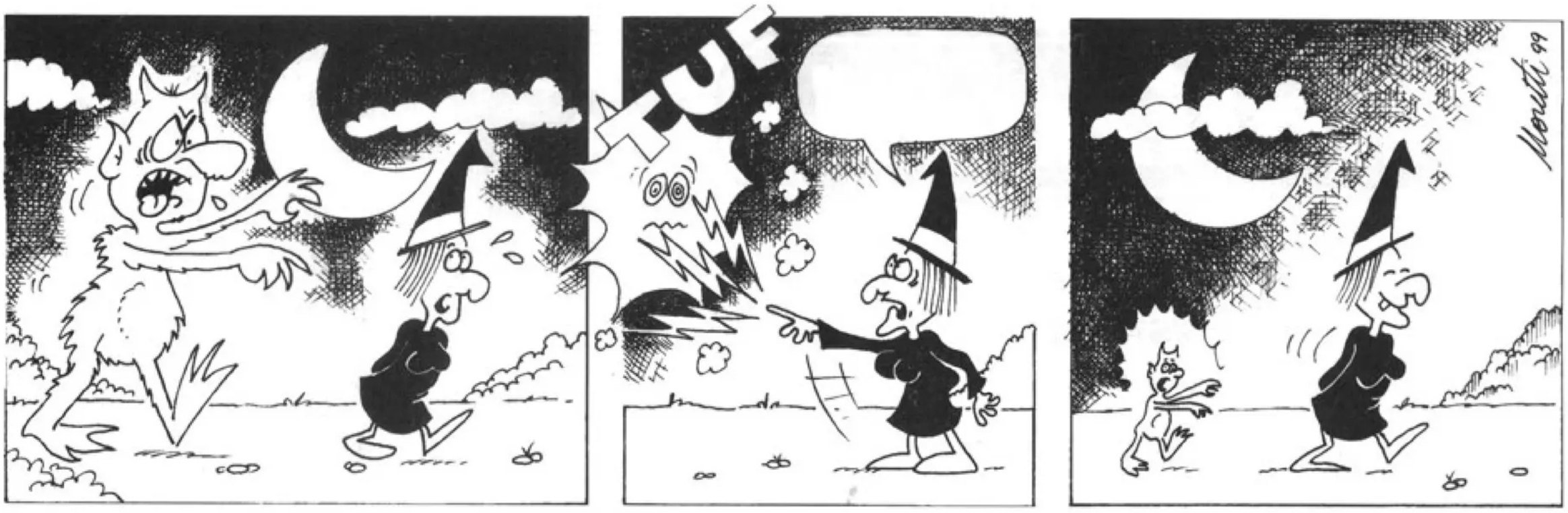
2.....

3.....

ATENÇÃO - MINHA GAG TEM **3** QUADROS, A SUA PODE TER **2** OU SÓ **1**. PARA REGISTRAR A GAG, USEI A FORMA **ESCRITA**. ABAIXO VOU REGISTRÁ-LA NA FORMA **RABISCADA**. USE O ESPAÇO LIVRE ABAIXO PARA FAZER A SUA.

Finalizando

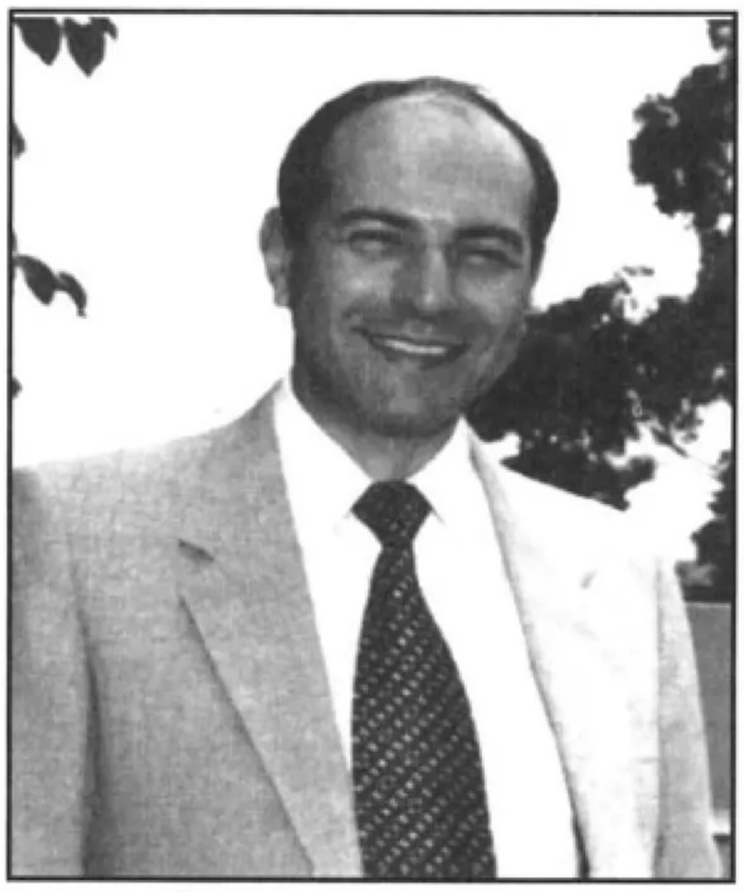
O MATERIAL PARA FAZER A ARTE-FINAL DA TIRA CONSISTE DE UM VIDRO DE NANQUIM, UM PINCEL MÉDIO, UMA PENINHA OU CANETAS TIPO ROTRING 0,5MM OU DO TIPO DRAFIX (0.1, 03, 05MM). ANTES, CORTE O SUPORTE DE PAPEL NO TAMANHO DE MEIO A4. MARQUE A ÁREA DESENHÁVEL (PROPORÇÃO DE 29 X 9CM). ESBOCE A GAG E DIVIDA OS QUADROS SEGUNDO A NARRATIVA (QUADRINIZAÇÃO). FAÇA O ACABAMENTO DO DESENHO (TRAÇOS FINAIS A LÁPIS) OBSERVANDO A COMPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS -- O BALÃO, O FUNDO EM HARMONIA COM OS PERSONAGENS. SE TUDO ESTIVER CERTINHO... ENTÃO PASSE A TINTA E ASSINE! VIRE A PÁGINA PARA VER UMA ARTE PRONTA.



Fim

FERNANDO A. MORETTI É JORNALISTA, QUADRINHISTA E CARTUNISTA. ESTREOU NOS QUADRINHOS EM 1973 AO PUBLICAR A SÉRIE **OS BANDEIRANTES** NA FOLHA DE SÃO PAULO (LANÇAMENTO DO SUPLEMENTO "QUADRINHOS") EM PARCERIA COM DURVALY NICOLETTI. DEPOIS VIERAM: **PHOBOS E DEIMOS, PILOTONTO** E **ESTEVÃO PIRO** (TIRAS). EM 1976, SOZINHO, CRIOU **O ERMITÃO** (TIRAS). EM 1977 EXPÔS NA GALERIA DEBRET, EM PARIS, NA MOSTRA "**LES BANDES DESSINEES PAR LES BRESILIENS**" COM CAULOS, CIÇA, MAURICIO DE SOUZA, JAYME CORTEZ, FORTUNA E JUAREZ MACHADO. EM 1984, CRIOU **O EMPATADO,** EM PARCERIA COM MÁRIO MASTROTTI E CASSIANO RODA.

SEUS PERSONAGENS FORAM CITADOS NO LIVRO "**SEMIOLOGIA DOS QUADRINHOS**", DE MOACY CIRNE (EDITORA VOZES), "**O MUNDO DOS QUADRINHOS**", DE IONALDO CAVALCANTI (EDITORA SÍMBOLO), **REVISTA EURÉKA N 12** E NO LIVRO "**HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS**",



DE ÁLVARO DE MOYA (BRASILIENSE, 1996).

DOS QUADRINHOS PASSOU AOS CARTUNS (SEM LEGENDAS) QUE SAÍRAM NO JORNAL PRIMEIRA MÃO, JORNAL DA SEMANA, PASQUIM E SOMNIUM. DURANTE ANOS PRODUZIU AUDIOVISUAIS (DIRETOR DE ARTE DO CURSO ANGLO VESTIBULARES). DEPOIS, ENVEREDOU PELOS CAMINHOS DA ARTE DE ESCREVER E COLABOROU PARA OS JORNAIS FOLHA DE SÃO PAULO E JORNAL DA TARDE. PRODUZIU TAMBÉM JORNAIS DE EMPRESAS (SOLVAY, KOSTAL, ALFATEST, CORRETOR, MASTER SWIMMER) E REVISTAS (PEPSI, MSX). ESCREVEU ARTIGOS PARA A REVISTA PLANETA, APPLEMANÍACOS E CRÔNICAS DE HUMOR PARA O PASQUIM, REVISTA DO FAUSTÃO E CORREIO POPULAR.

EM 1994 LANÇOU O LIVRO "**ARTE DO BEM NAVEGAR TODA A VELA**", PELA EDITORA ARS POÉTICA, UMA VERSÃO BEM HUMORADA DA SAGA DOS DESCOBRIMENTOS LUSOS.

HOJE TEM UMA ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO QUE JÁ PRODUZIU REVISTAS DE QUADRINHOS PARA EMPRESAS (INA DO BRASIL) E HOUSE ORGANS (JORNAL DA TELEFONICA, BATIDA DE MÃO). É TAMBÉM EDITOR DO TRIXINE (SITE DE QUADRINHOS CARTUNS, CHARGES E FANZINES).

ENDEREÇOS:

E-MAIL:

FMORETTI@CPS.MATRIX.COM.BR

HOMEPAGE:

WWW.ALEPH.COM.BR/MORETTI/

TRIXINE:

HTTP://TRIXINE.CPS.MATRIX.COM.BR